

GAMER POWER

'95 4

GAME CHAMP The World's Finest PC & CD ROM GAMES MAGAZINE

해외게임리뷰

- 다크포스
- 마스터 오브 매직
- 매직 카펫
- 천사제국2
- 젠타의 기사
- US 네이비 화이터
- 플래시 트랙픽
- 파워돌

국산게임리뷰

- 그날이오면5
- 스카이 & 리카

IBM PC 집중공략

- 퍼스트퀸4
- A열차로 달려라4
- 사이버워
- 원 머스트 폴
- 하드볼4
- 프린세스 드림
- 노바스툼
- 재즈 잭 래빗
- 윙코맨더3
- 엑스타티카
- 킹스퀘스트7
- 트랜스포트 타이론

아케이드 게임 사이버 코만도 브로마이드 포함!

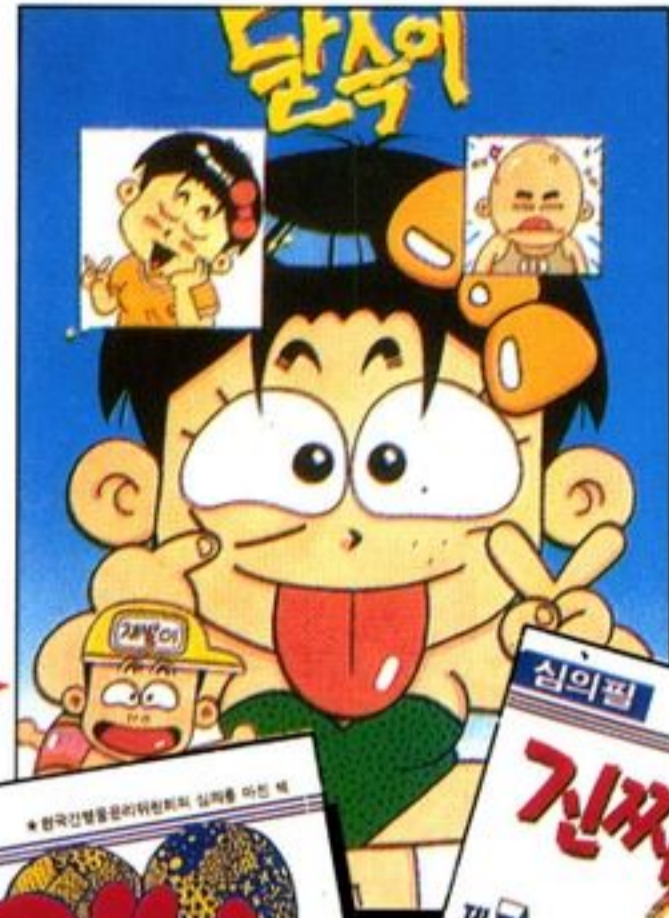


슈퍼게임방 700-9900

서울·충북 통일요금 적용

TV·드라마 퀴즈와
만화 퀴즈도
함께 즐기세요!

X-세대는
튀는 것을 선택한다.
만화라고 예외일순 없지?
이젠, 만화를
입체로 즐긴다구!



도전! 퀴즈제왕 700-9774

X-세대의 자존심을 건
흥미진진한 한판 대결!
진정한 '엑스'와 만나고 싶다.

슈퍼게임방 정보료 30초/50원

도전! 퀴즈제왕 정보료 30초/80원

불건전정보신고 080-023-0113

Pink
Line

칠일이에사팔팔사



다이얼만 돌리면 신나는 여행을 떠날 수 있다! '712-4884'
배꼽이 빠질수도, 목청이 터질수도, 멋진 이성친구도 만날수도 있는곳!

오성문화센터제공 · 문의전화 02)706-9603

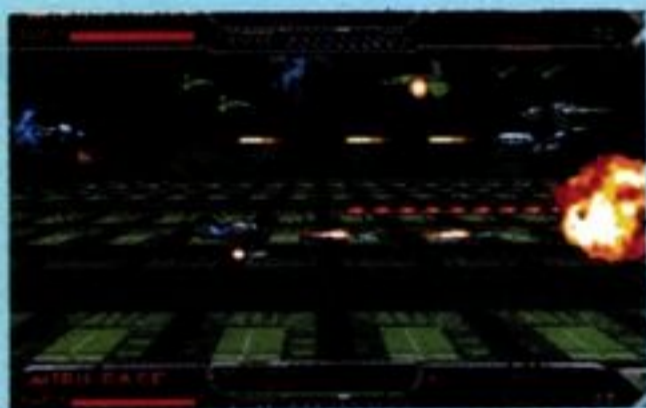


장 르 : 슈팅게임
 기 종 : IBM-PC 386 이상
 메모리 : 4MB
 사운드 : 애드립, 사/블, 사운드 캔버스 호환기종
 용 량 : 10M
 카 드 : VGA카드
 발매일 : 95.1.25일

- 2인 동시 Play 가능
- 전투기, 로버트 변신합체 분리 자유 선택
- 비행슈팅 및 로봇슈팅
- 3차원 비주얼 씬
- 텍스처어 맵팅된 배경



판매원 : 게임랜드 712-3682-3



장 르 : 3차원 슈팅게임
 기 종 : IBM-PC 386 이상
 메모리 : 4MB
 사운드 : 애드립, 사운드블러스터, 미디호환기종
 용 량 : 미정

- 텍스처어 맵을 도입한 3차원 퍼스펙티브 액션
- SF적인 연출의 비주얼 씬
- 3차원 랜딩된 캐릭터와 배경

국산 소프트웨어의 비폭력 선언!

기존의 단순 스크롤 액션 게임과는 다른
2인 동시 플레이어 퍼즐 형식을 가미한 우리의 유저들을 위한 게임소프트
Super Trio 유저들이 잃어버린 참재미를 되찾아 줄 것이다.



게임 협력업체
대모집!!

SUPER TRIO



게임특징

- 동화적인 애니메이션
- 국내 최대의 스테이지
- 2인용 동시 PLAY
- 액션 아케이드
- 다중스크롤

사용환경

사용기종: 386급 이상
HDD: 10MB 이상
DOS: V3.0 이상
사운드: 사운드 블래스터, 옥소리, 애드립,
GM



(주) 동성조이컴

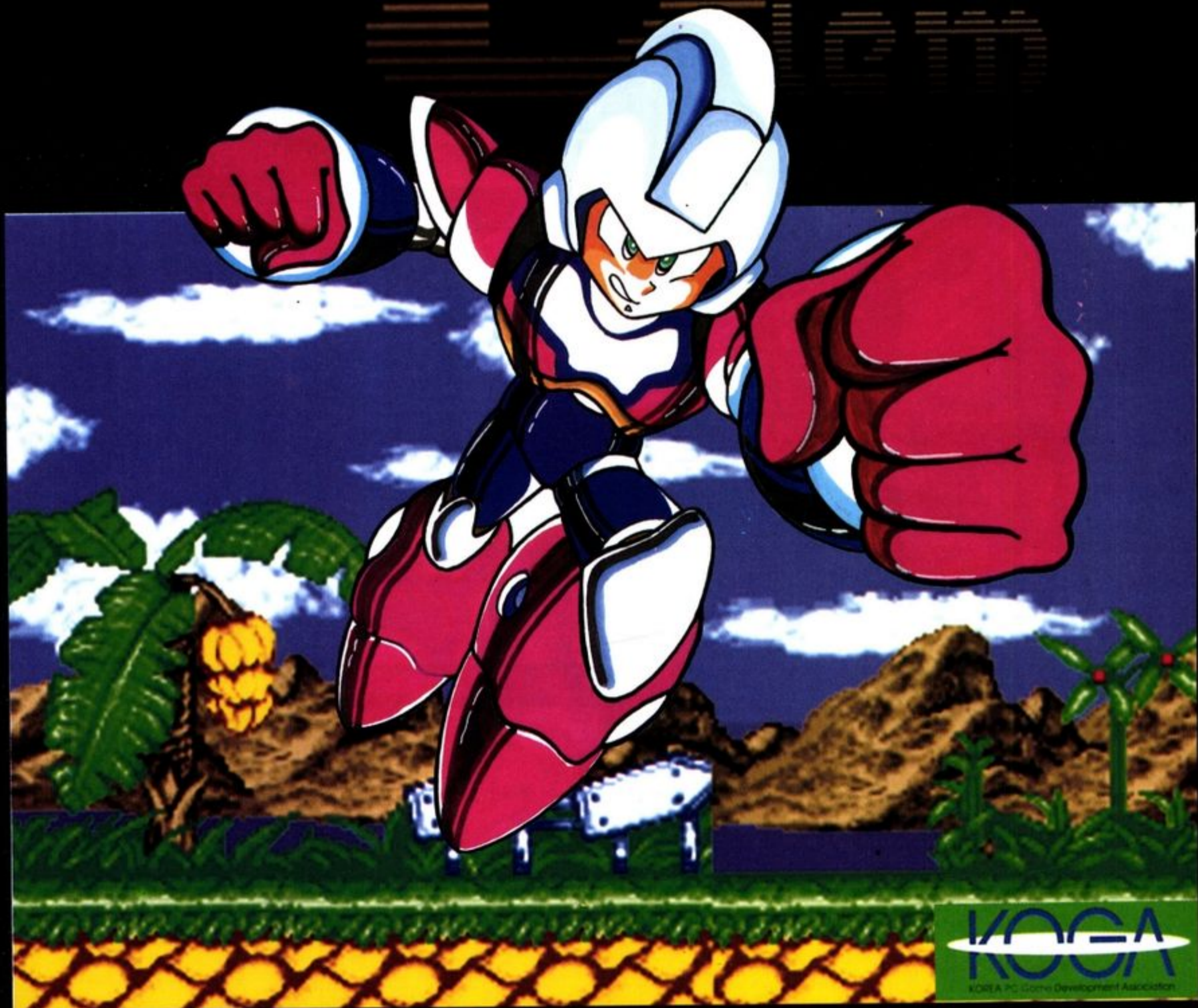
서울시 강남구 역삼1동 832-3 영신빌딩 510호
TEL: 554-8945, FAX: 3452-5334

더 이상의 악역은 싫다!!

영원한 악역이었던 고렘이 펼치는 정의의 한판승부!

TINNY

TM



게임특징

- ◆ 2인 동시 플레이 가능
- ◆ 다중스크롤
- ◆ 리얼한 입체 사운드
- ◆ 친숙하고 코믹한 캐릭터
- ◆ 장르: 횡스크롤슈팅

© 1995. DSP TEAM
ALL RIGHTS RESERVED.

사용환경

- 사용기종: 386급 이상
- HDD: 7MB이상
- RAM: 2MB이상
- DOS: V5, X이상
- 사운드: 사운드블레스터, 옥소리, 애드립, GM

개발원



DSP TEAM

서울시 서초구 잠원동 24-2
TEL: 512-9820

판매원



(주)동성조이컴

서울시 강남구 역삼1동 832-3 영신빌딩 510호
TEL: 554-8945, FAX: 3452-5334

IBM PC 히트 게임차트

애독자 인기 순위

애독자 구매 희망 순위

1 **둠**



- 액션
- id 소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- (주)쌍용(02-270-8434)

2 **프린세스메이커 II**



- 육성 시뮬레이션
- 팔콤/만트라
- 2HD 7장
- 39,000원
- 만트라(02-3272-1372)

3 **어스토니시아 스토리**



- 롤플레이
- 소프트라이
- 2HD 5장
- 37,000원
- 소프트라이(02-515-1053)

4 **탄생**



- 육성 시뮬레이션
- 소프트맥스
- 2HD 8장
- 38,500원
- 소프트맥스(02-598-2554)

5 **은하영웅전설 III SP**




- 전략 시뮬레이션
- 보텍/KCT
- 2HD 4장
- 39,000원
- SKC소프트랜드(080-023-6161)

1 **하데스**



- 비행 시뮬레이션
- 아블렉스/3월초 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 아블렉스(02-817-8685)

2 **으라차차**



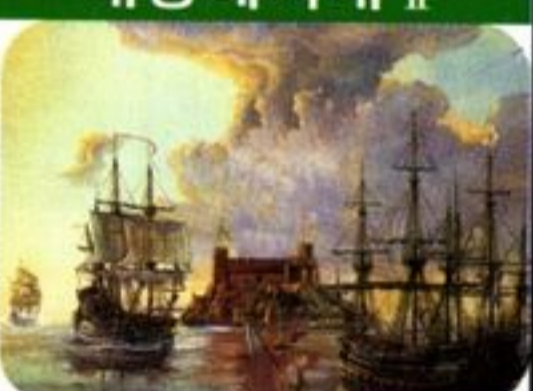
- 액션
- 미리내S/W/3월초 예정
- 가격미정
- 용량미정
- 미리내소프트웨어(02-338-2313)

3 **스카이 & 리카**



- 슈팅
- 소프트맥스/2월말 예정
- 가격미정
- 용량미정
- 소프트맥스(02-598-2554)

4 **대항해시대 II**



- 전략 시뮬레이션
- BISCO/3월초 발매
- 미정
- 미정
- BISCO(02-401-2531)

5 **홍길동전 II**



- 액션
- 에어 플러스/3월 예정
- 가격미정
- 용량미정
- LG소프트웨어(02-767-0601)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	윙코맨더3	비행 시뮬레이션	오리진	CD ROM	55,000원
7	사이버워	복합 장르	The Sales Curve	CD ROM	69,500원
8	도깨비가 간다	액션	세노리 박스	2HD 2장	25,000원
9	윙코맨더 아마다	비행 시뮬레이션	오리진	3.5인치 6장	39,000원
10	라이즈 오브 더 로보트	대전 액션	미라지 S/W	CD ROM	48,000원
11	전문기병 자카토	슈팅	막고야	2HD 4장	29,000원
12	인터럽터	슈팅	패밀리 프로덕션	2HD 4장	33,000원
13	테이크백	비행 시뮬레이션	엑스터시	CD ROM	37,000원
14	언더 어 킬링 문	어드벤처	엑세스 S/W	CD ROM	70,000원
15	아머드 피스트	시뮬레이션	노바 로직	CD ROM	45,000원

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	1944	탱크 시뮬레이션	마이크로 프로즈	미정	미정
7	메카탐정	액션 롤플레이	소프트액션	2HD 4장	미정
8	광개토대왕	전략 시뮬레이션	동서게임채널	미정	미정
9	미스트	어드벤처	브로더번드	CD ROM	미정
10	킹스퀘스트	액션	시에라	미정	미정
11	젠타의 기사	롤플레이	메가테크	미정	미정
12	하드볼4	스포츠	아코레이드	CD ROM	미정
13	개미군단	전략 시뮬레이션	시에라 온라인	미정	미정
14	키란디아의 전설3	롤플레이	시에라	미정	미정
15	천사제국2	전략 시뮬레이션	소프트스타	미정	미정

교육용 소프트웨어 광장

영어로 배우는 도시탐험

제작사 : 국제전산(02-719-9965)

가 격 : 55,000원

IBM PC 386 이상 / 메모리 : 4메가 이상 / 윈도우 3.1 이상

미국 한 도시의 공항, 역, 극장 등 52여곳을 탐험하면서 효율적인 영어를 배울 수 있는 CD ROM 타이틀이다.

중학생부터

일반인에 이르는

폭넓은 계층을

포괄하고 있으며

학습에 대한 내용을

게임을 통해 복습할

수 있다.



영어로 배우는 나의 하루

제작사 : 국제전산(02-719-9965)

가 격 : 44,000원

IBM PC 386 이상 / 메모리 : 4메가 이상 / 윈도우 3.1 이상

영어로 듣고 말하고 생각하면서 신체 구조와 감각 기관에 대한 명칭을 학습하는 프로그램. 꼭두각시 인형을 만들면서

단어 학습을 할 수

있으며 처음부터

끝까지 마우스

하나만을 사용하기

때문에 컴퓨터

초보자도 손쉽게

배울 수 있다.



홈, 스위트 홈

제작사 : 국제전산(02-719-9965)

가 격 : 44,000원

IBM PC 386 이상 / 메모리 : 4메가 이상 / 윈도우 3.1 이상

전반적인 영어 단어 및 기초 생활 영어를 미국의 한 가족을 통해 배우는 프로그램. 학습 내용에 대한 반복 기능으로

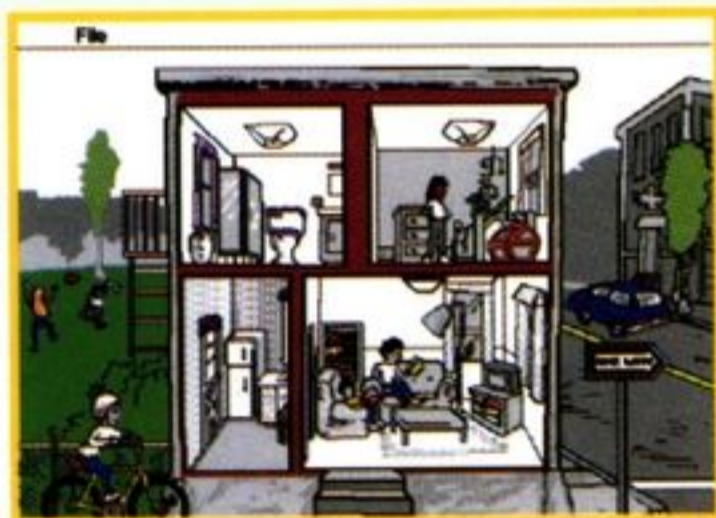
짜임새있는

교육을 할 수

있고 미국 가정의

생활상을 엿볼 수

있다



PC길잡이

제작사 : 현민시스템(02-529-6030)

가 격 : 55,000원

IBM PC 386 이상 / 메모리 : 4메가 이상 / 도스 5.0 이상

도스, 한글2.0, 디베이스, 로터스, PC 통신 등을 실습 위주로 배우는 프로그램. 실습 중 데이터를 잘못 입력하면 경고음이 울려서

교정할 수

있으며 단원

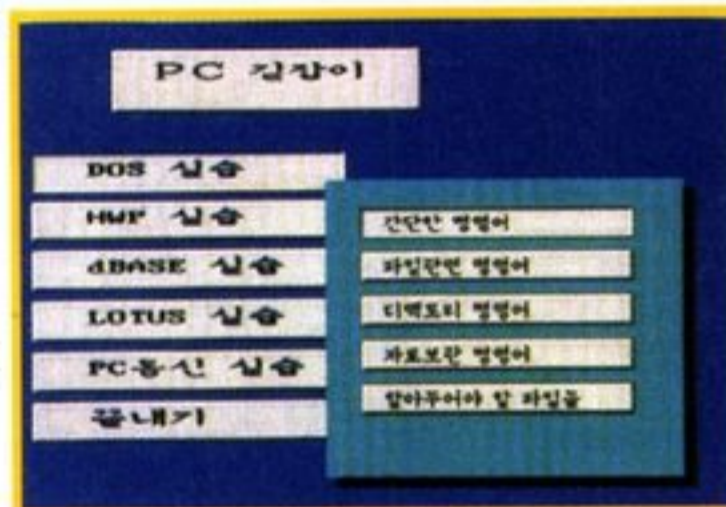
마지막 부분에

평가 문제를

출제하여 실력을

가늠할 수도

있다.



만화로 배우는 한자공부

제작사 : 삼보세운(02-707-1270)

가 격 : 22,000원

IBM PC 386 이상 / 메모리 : 4메가 이상 / 윈도우 3.1 이상

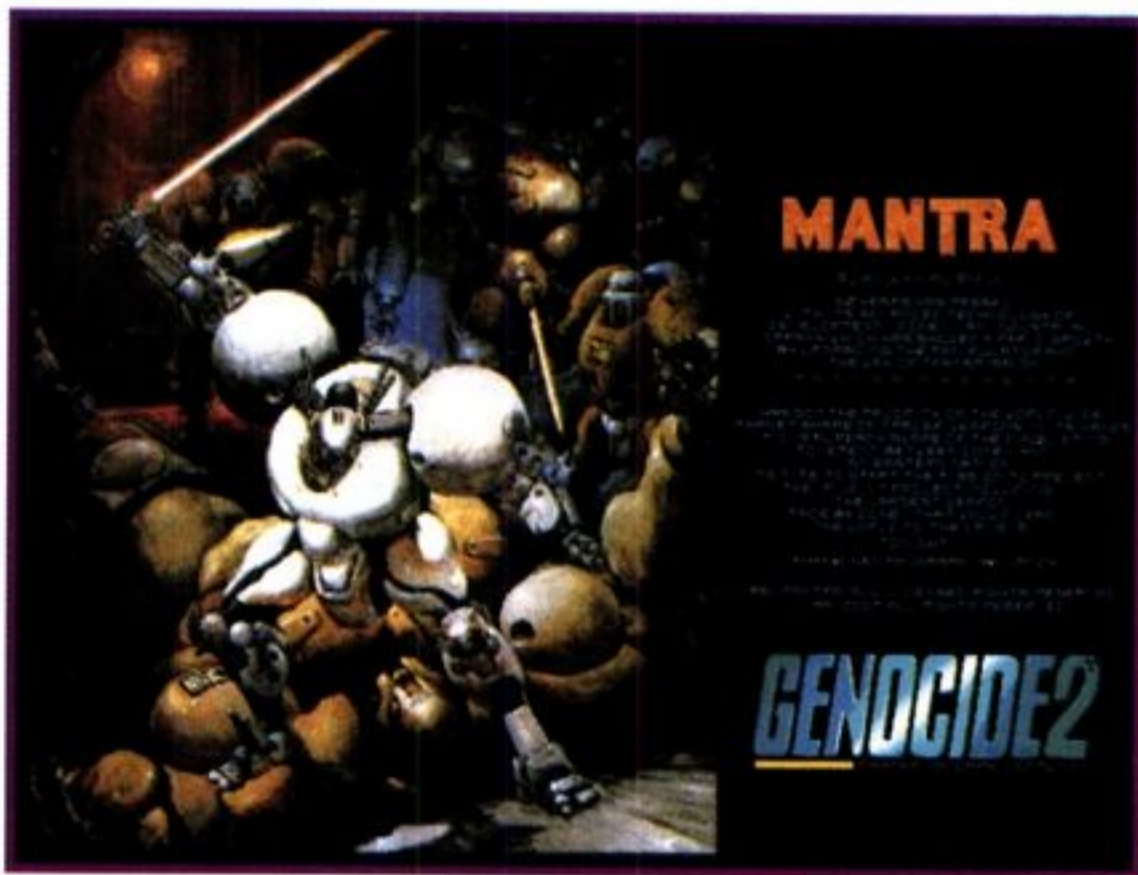
미국 한 도시의 공항, 역, 극장 등 52여곳을 탐험하면서 효율적인 영어를 배울 수 있는 CD ROM 타이틀이다.

중학생부터 일반인에 이르는 폭넓은 계층을 포괄하고 있으며

학습에 대한 내용을 게임을 통해 복습할 수 있다.



만트라 드래곤 슬레이어 제작



[이스2]와 [프린세스 메이커2]로 유명한 국내IBM PC 게임 개발업체 만트라가 일본 팔콤사에서 제작한(영웅전설)을 4월경부터 시리즈별로 컨버전한다고 발표했다.

지난해 제작을 완료한 액션 게임[제노사이드]는 디버깅 작업을 완료하는 3월초에 출시한다고 덧붙였다. 제노사이드는 총 6페이지(각 스테이지마다 4개씩의 소 스테이지

를 포함하여 총 24페이지)를 CD 1장에 담아 39,800원에 판매할 계획이다.

한편[제노사이드]는 영문 버전을 제작하여 대만으로도 수출할 계획이라고 한다. 또 올 상반기중으로 50만원 대의 게임제작 전용 라이브러리를 판매할 예정이다.

문의처 : 만트라
02-3272-1372

게임채널 월간 게임채널 판권 넘겨



월간 게임채널이 오는 5월호부터 달리해냄으로 판권을 넘긴다. 동서측의 한 관계자에 따르면 동서산업개발주식

회사에서 발간하던 월간 게임채널이 당사 업무상 부적합하다고 판단, 판권을 넘기게 됐으며 2개월간 인수 인계를 위한 공동 작업을 할 예정이다.

한편 달리해냄측에서는 월간 게임채널이라는 로고는 그대로 사용하고 국내 게임 정보에 대한 지면 할애와 해외 최신 정보 등을 게재하여 보다 폭넓은 독자층을 대상으로 한 PC 게임지로 개편할 것이라고 밝혔다.

문의처 : 달리해냄(02-277-3073)

소프트타운 종합유통업체로 변신

-H/W 취급, POS 체제 구축 통한 유통 혁신-

S/W 유통업체인 소프트타운(대표 신근영)이 95년을 기점으로 하드웨어 유통에도 본격 진출하여 PC 관련 종합유통업체로 발전시켜 나갈 방침이다.

또한 물류 시스템의 전산화를 구축, 유통업체 최초로 모든 상품에 바코드 시스템을 도입할 계획이다.

소프트타운은 94년도 매출액이 195억 2천만원으로 전년에 비해 63% 신장했는데 전체 매출 구성은 S/W 93억원, 게임 35억원, 멀티미디어 24억원, 패키지 제작 33억원, 소모품 10억원 등이다.

소프트타운은 95년도 매출 목표를 전년 대비 38% 성장한 270억원으로 잡고있다. 올해 성장율을 비교적 적게 잡은 이유는 외형적인 성장보다 재정 구조의 건실화를 통한 경영 합리화에 역점을 둔 경영 목표에 따른 것이다.

또 소프트타운은 종합유통업체를 지향키 위해 연말까지 직원수 120명, 직영 전시장 10개, 대구지사 신설, 분양지사 5 6개 신설 등 보다 구체적인 목표를 제시했다.

문의처 : 소프트타운
02-595-7750

영화 (둠) 영화 제작 발표!

3차원 액션 게임 [둠]이 드디어 영화로 만들어진다. 구체적인 상영 계획은 알려진 바 없지만 예전에 [고스트 바스터]와 [트윈스] 등을 감독했던 아이반 라이트만이 제작을 맡았다. 영

화의 줄거리는 둠 1편을 배경으로 한다.



하드웨어 펜티엄칩 두번째 오류 발생

지난해 말 소수점 이하 9번째 자릿수의 계산에서 오류가 발생한다는 사실이 알려져 물의를 빚은 바 있는 인텔 펜티엄칩이 반올림 계산에서도 오류가 있을 수 있다는 실험 결과가 나왔다.

인텔이 국내 업체에 알려진 바에 의하면 부동소수점을 정

수로 바꾸고 저장하라(FIST) 명령어를 사용해 특정 범위의 숫자를 계산할 경우 반올림 방식을 소수점 이하 숫자를 올림으로 하거나 근사값으로 채택하는 계산에서 오류가 발생할 수 있다는 것이다.

실험 과정에서 계산상의 오류가 발생한 S/W는 마이크

로소프트사의 세계 최대 표계 산용 S/W인 엑셀 버전5.0과 최근 수요가 폭발하는 프로그램언어인 비주얼 베이식 버전 3.0, 볼랜드의 프로그램 언어인 파스칼 94년도판, DDC-I

사의 인공지능 언어인 ADA 컴파일러 4.7버전 등이다.

문의처 : 인텔코리아
02-767-2500

공모 200만원 고료 게임 시나리오 공모

멀티미디어 S/W 개발사인 (주)코리아 실렉트웨어에서 게임 시나리오를 모집한다. 시나리오 소재와 분량은 제한이 없으며 게임 시나리오로써 적합한 내용이어야 한다.(계

임 제작자 입장에서 작성한 기획서와 밑그림 별첨) 응모 자격에는 제한이 없으며 당선자는 고료 200만원과 게임 개발에 직접 참여할 수 있다.

응모 기간	1995년 2월 1일부터 4월 31일까지
접수처	경기도 안양시 관양동 1444 정근빌딩 3층 (주)코리아 실렉트웨어 게임 S/W 개발팀 (우편번호 430-060)
당선자 발표	5월말 개별 통보

문의처 : (주)코리아 실렉트웨어(0343-84-0300)

인터넷 PC 통한 영상 음성 정보 서비스 실시

3월초부터 PC사용자도 전화선으로 인터넷에 연결, 문자 뿐만 아니라 영상과 음성 정보를 얻을 수 있다. 인터넷 서비스 전문업체 아이네트기술(대표 허진호)은 그동안 연구소나 대학 전용회선을 통해서만 가능했던 월드와이드웹(WWW) 정보를 일반인도 PC용 모뎀으로 접속할 수 있도록 서비스한다고 발표했다.

WWW는 현재 인터넷에서 가장 인기있는 멀티미디어 통합정보검색기능으로 이를 이용하면 전세계 전자도서관의 영상 음성정보를 구할 수 있다. WWW서비스를 이용하면 미국의 소리(VOA)방송을 통해 제공되는 클린턴 대통령의 육성연설을 듣거나 일본 소니사가 제공하는 관서 지역

의 지진정보를 현장 사진과 함께 영어와 일본어로 들을 수 있다. 유럽홍수정보는 네덜란드에서 WWW정보로 제공하며 영어와 독일어 두가지 음성 화일로 서비스된다.

아이네트 기술은 1백회선 규모의 1만4천4백bps급 고속 통신회선을 설치하고 개인 사용자와 나무누리, 포스터브 등 PC 통신망 사용자들에게 서비스를 제공한다. 이 서비스를 이용하려면 모자이크, 넷스케이프 등 응용 S/W가 필요하지만 아이네트 기술은 각종 PC 통신 서비스에 세어웨어 버전을 공개키로 했다.

문의처 : 아이네트기술
02-538-6941

업체 이전 **타프시스템** : 서울시 강남구 논현동 10-6 동보빌딩 202호 (TEL 02-518-1369)

챔프 관심인물 인터뷰

"디지털 정보혁명이 제 2의 그리스도"

대학생 마고 마사요시는 사사키 샤프사 부사장을 향해 침착한 어조로 말했다.

"이 기계를 1억엔에 사 주십시오" -달리는 세가 웃는 닌텐도(제우미디어 발간) 중에서 발췌-



일본 소프트뱅크 손정의 회장

지난 2월 17일 잠실 롯데호텔에서 95 뉴미디어 월드 심포지엄이 열렸다.

이 자리에 참석한 일본 소프트뱅크 회장이며 제일교포 3세

기업가인 손정의(일본명 마고 마사요시) 회장을 전격 인터뷰했다.

대학 시절 음성 전자 번역기라는 독특한 발상으로 마련한 1억엔이 바로 소프트뱅크의 모태였다. 불과 3명으로 시작한 소프트뱅크는 현재 일본 내에 2만여곳의 판매점과 천여종의 PC 관련 상품, 20여종의 잡지와 연간 200여점의 출판물 등을 취급하는 일본 최대의 PC S/W 업체로 발돋움했다.

"인류의 첫번째 혁명은 농업혁명이었으며 두번째 혁명은 산업혁명이었습니다. 그리고 우리가 사는 이 시점에서 일어나고 있는 것이 바로 디지털 정보혁명입니다. 앞서 언급한 두가지 혁명과는 달리 디지털 정보혁명이란 두뇌를 사용하여 누구나 참여할 수 있는 범인류적인 혁명인 것입니다. 인간이 만물을 지배할 수 있는 가장 큰 이유는 바로 두뇌를 사용할 수 있기 때문입니다. 두뇌를 가장 파워풀하게 사용할 수 있는 사람이 제 3혁명을 주도할 것입니다. 구시대의 혁명 선두주자가 카네기라고 한다면 디지털 정보혁명 시대의 슈퍼스타는 빌 게이츠입니다. 저는 빌 게이츠를 제 2의 그리스도라고 칭하고 싶습니다. 소프트뱅크는 마이크로 소프트웨어사의 디지털 정보혁명가들이 자유롭게 활동할 수 있도록 터전을 만들어 줄 생각입니다."

"멀티미디어란 한마디로 말해 복수의 미디어가 디지털적으로 융합한 것입니다. 일본의 예를 들어 보면 2억여대의 전화와 9천만여대의 TV, 그리고 6천만여대의 PC가 보급되어 있습니다. 이를 하나로 묶을 수 있는 10년 후쯤이면 그 시장 규모는 상상을 초월할 것입니다.

멀티미디어 뉴비즈니스는 오락 VS 비즈니스, CD ROM, 교육출판의 한판 승부입니다. 현 상황을 볼 때 CD ROM 시장이 네트워크보다는 크고 비즈니스 분야보다는 오락 분야가 선행하는 추세입니다."

손회장은 앞으로 인터넷이 급속히 확산할 것이라고 전망했으며 소프트뱅크에서도 이를 이용한 주문형 비디오, 쇼핑, 뉴스, 정보 등의 시험 서비스를 실시할 것이라고 말했다.

마이크로 소프트 통신망으로 눈돌려

마이크로 소프트사 회장인 빌 게이츠가 새로운 인터랙티브 온라인 서비스의 하나인 마이크로 네트워크(Micro-Soft Network)를 계획중에 있다고 공식적으로 발표함으로써 윈도우95 파동 이후 또 다시 파란을 예고했다. 마이크로 네트워크로 지칭된 이 시스템은 올 하반기에 발매 예정인 윈도우95에서 사용될 것이라고 한다.

발표에 의하면 약 35개 국

가의 20개 국어로 서비스할 계획이며 전송 속도는 14400 BPS를 지원한다. 이 시스템은 윈도우95의 베타버전용인 M7과 함께 테스트중이다.

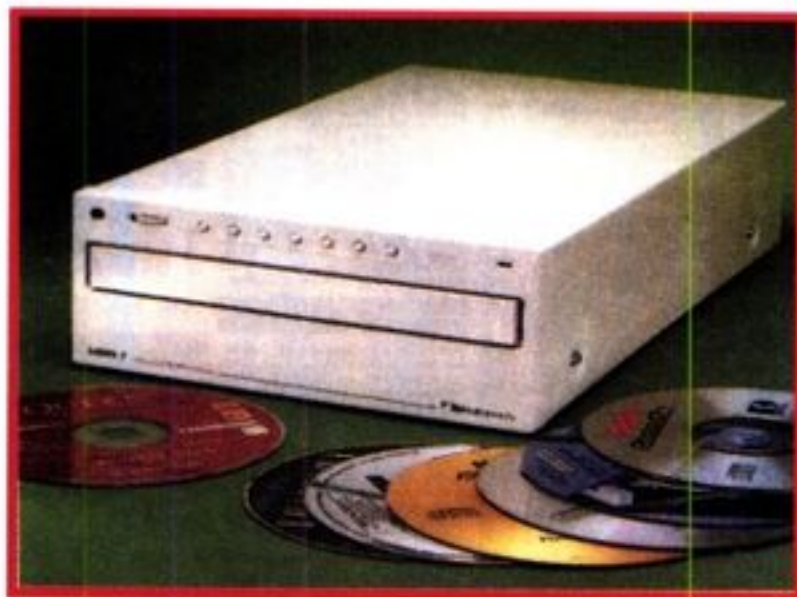
마이크로 소프트의 온라인 서비스를 총괄하고 있는 러스 씨즐먼은 "이것은 마이크로 소프트사가 추진중인 계획의 첫단계에 불과할 뿐이다."라고 말해 다른 여러가지 계획들이 추진되고 있음을 강하게 시사했다.

하드웨어 CD 7장을 동시에 인식하는 CD-체인저 출현

일본 나카미츠사에서 발표한 [7-CD 주크박스]. 이 기계는 일반적인 오디오 CD 체인저와 동일한 기능을 수행하여 CD를 갈아끼우는 번거로운 작업을 할 필요가 없도록 했다. CD 내에 최대 7장까지 CD를 장착한 후 자동적으로 CD를 고를 수 있도록 설계했기 때문에 이론적으로 볼 때 8시간 짜리 MPEG 동영상도 아무 불편없이 즐길 수 있다.

그러나 나카

미츠가 풀어야 할 문제점이 없는 것은 아니다. 현재 제작된 기계는 CD를 갈아끼우는 데 약 2.5초가 걸린다는 문제점이 있다. 이에 대해 나카미츠측은 곧 극복될 수 있는 문제라고 자신감을 피력했다.



소프트웨어 어둠속에 나홀로3

시리즈 1편과 2편의 대성공에 힘입어 어둠속에 나홀로3탄이 제작됐다. 때는 1925년, 첫번째 시리즈의 주인공 에밀리 하트우드가 풍운의 꿈을 안고 헐리우드로 진출하면서 이야기는 시작된다. 서부영화에 출현하게 된 그녀는 처음

엔 기대에 부풀게 되지만 이 영화를 제작하기 위해 슬로터 걸취라는 조그만 유명 마을을 방문하면서부터 이야기는 이상한 방향으로 흐르기 시작한다. 결국 위기에 처한 그녀는 영국에 살고 있는 주인공 칸비를 부르는데...

전작과 마찬가지로 전체를 폴리곤으로 처리한 이 게임은 전작에 비해 전투신에 박력이 줄어든 것 같다는 평가를 받고

있지만 다양하고 흥미로운 스토리를 통해 유저들의 사랑을 받을 것으로 예상된다.

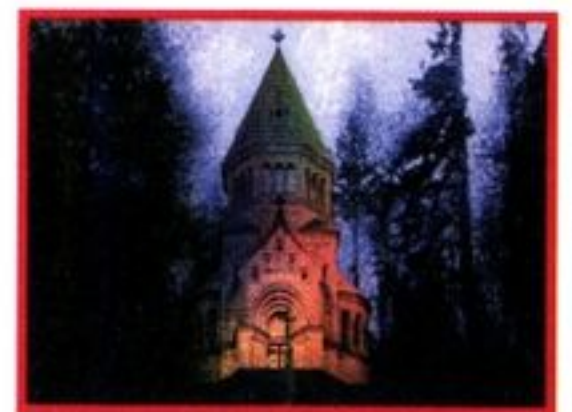


소프트웨어 가브리엘 나이트2

기존 시에라 스타일의 어드벤처 게임 분위기를 일신하면서 어드벤처에 관련한 상을 휩쓸어버렸던 가브리엘 나이트. 바로 그 가브리엘 나이트 제 2편이 제작중인 것으로 알려졌다. 시에라사는 어드벤처 게임에 관한 한 타의 추종을 불허하는 만큼 그 명성에 어울리는 제작자가 뒤따르기 마련이다.

킹스퀘스트 시리즈의 로버타 윌리엄스나 레리 시리즈의 알로우같은 사람이 대표적인 예이다. 그리고 가브리엘 나이트 역시 제인 쟈슨이라는 제작자가 게임을 총괄하고 있다. 처음에 그녀는 킹스퀘스트 제작팀에 투입되어 한동안 일했었지만 곧 재능을 인정받아 자신만의 시리즈 1탄인 가브리엘 나이트를

제작하기에 이르렀다. 특히 흑마법과 공포, 서스펜스로 가득찬 추리물을 제작하는데 탁월한 능력을 가지고 있는 그녀는 이 게임에서 자신만의 역량을 100% 발휘할 수 있었던 것도 우연은 아니다. 현재 시리즈 2탄을 준비하기 위해 전 유럽을 탐방하며 독일과 로마의 역사에 흠뻑 빠져 있는 그녀는 그동안 조사한 모든 내용을 함축하여 게임화할 것으로 알려져 있기 때문에 전반적으로 유럽풍의 냄새가 짙을 전망이다.



소프트웨어 헬(Hell)

헐리우드의 유명 스타 데니스 후퍼가 게임에 출현한다는 것만으로도 이 게임은 상당한 매력을 갖고 있다. 제목에서도 느낄 수 있듯이 게임의 배경은 보통사람들은 상상도 할 수 없을 정도의 불지옥이다.

또한 모든 게임이 3D 스튜디오로 이루어졌다는 점이나 생동감을 느낄 수 있는 사운드와 음성은 분위기를 험악하게 만드는데 한몫을 한다.

이 게임의 가장 큰 특징은 요즘 모든 게임들이 지향하고

있는 인터랙티브 무비 방식이 아니라는 사실이다. 그 대표적인 예로 일반 영화와는 달리 엄청난 양으로 가득찬 대사와 생각보다 많지 않은 배우들의 움직임 들 수 있다. 게임의 데이터 용량을 생각한 탓인지 다른 게임에 비해 움

직임이 적은 편이고 배우들의 얼굴 또한 3D 스튜디오에 의해 다시 한번 렌더링됐다.

독특한 소재와 영상 기법을 통해 만들어진 이 게임은 섬진한 장면들이 많이 들어있는 탓에 국내에 공개될 지는 아직 미지수이다.

치를 요구하는 단점도 있다. 게임 진행을 위해서는 기본 메모리와 상위 블록 메모리의 할당에도 상당한 주의를 기울여야 하지만 그만큼 가치가 있는 훌륭한 게임이다.



소프트웨어 릴렌틀리스(Relentless)

최근 [리틀 빅 어드벤처 (Little Big Adventure)]라는 가제로 데모 버전이 널리 퍼져있기 때문에 결코 낯설지 않은 게임이다. 기존 게임과는 달리 한층 진보된 폴리곤 기법에 SGI 렌더링 영상 기법을 혼합하여 캐릭터의 움직임에 관한 한 비교할 만한 게임이 없다고 한다.

해 보였지만 제작자들은 음악 부문에서도 컴퓨터 게임의 한계를 극복하기 위해 최선을 다했다고 한다. 12개 레벨로 구성됐으며 40개 이상의 비주얼과 모험을 위한 150여개의 건물이 제공된다.

그러나 부드러운 캐릭터의 움직임에 초점을 맞춘 탓에 음악 부문이 상대적으로 취약



소프트웨어 사이베리아(Cyberia)



류는 주인공 자크에게 마지막 희망을 건다. 불법적인 컴퓨터 해커로 활약하던 주인공은 감옥에 가지 않기 위해 이번 작전을 선택하면서 게임이 시작된다.

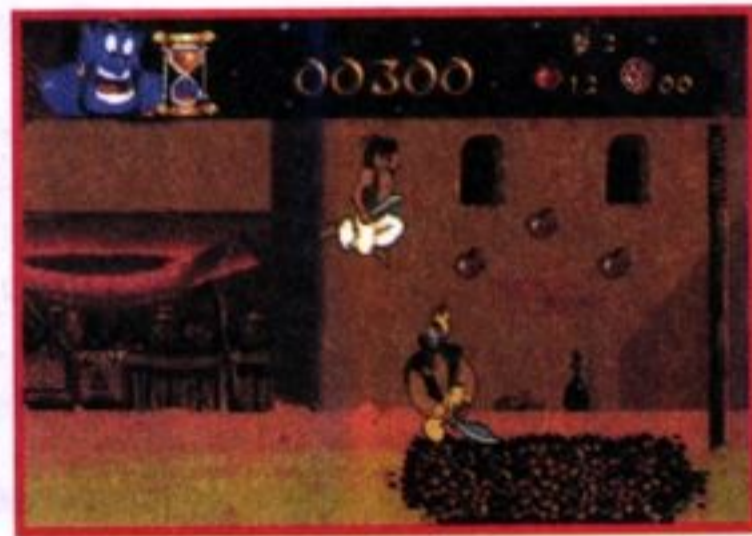
SGI 기법을 사용하여 그래픽에 심혈을 기울인 이 게임은 여러가지 다양한 장르를 한 게임에서 즐길 수 있다는 장점 때문에 오랫동안 인기를 끌 것으로 예상된다.

소프트웨어 알라딘(Aladdin)

국내에도 소개되어 대흥행에 성공했던 [알라딘]이 PC 게임으로 제작됐다. 이미 여러가지 기종으로 제작된 바있는 상태이기 때문에 별로 신기할 것도 없을 것 같지만 결코 그렇지만은 않다.

사운드 트랙은 게임의 재미를 한층 더 돋궈주고 있으며 만화 영화 스토리를 따라 진행되는 독특한 게임 진행은 다시 한번 영화를 보는 듯한 흥미거리를 제공한다.

컴퓨터 게임이라고 생각할 수 없을 만큼 훌륭한 배경 스크롤과 부드러운 캐릭터의 움직임 그리고 감미로운 오리지널



소프트웨어 에이리언 로직 (Alien Logic)

환타지형 롤플레이 게임에서 강세를 보이고 있는 SSI사에서 새로운 방식의 롤플레이 게임을 제작해서 관심을 모으고 있다. 환타지와 SF의 내용을 결합해서 만든 이 게임은 인구 폭발로 궁지에 몰린 인류가 또 다른 행성으로 눈을 돌리면서 시작된다. 이야

기는 미래의 또 다른 행성이지만 초창기 미국인들이 인디언들을 몰아내던 것과 이야기가 흡사해서 왠지 묘한 느낌을 갖게 한다.

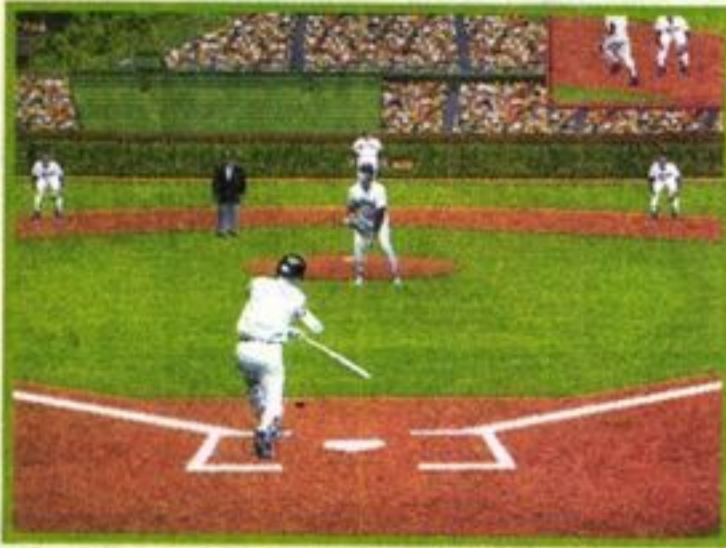
SVGA를 사용하여 극도로 화려한 그래픽을 제공하는 반면, 486-DX 이상 기종과 8메가 이상의 램 등 호화판 장

작년 여름 열린 CES쇼에서 호평을 받았던 사이베리아가 발매됐다. 당시 사이베리아는 시뮬레이션과 퍼즐, 그리고 슈팅 게임이 완벽한 조화를 이룬 게임이라는 평을 받은 바있다.

지금으로부터 30년 후 경제적인 붕괴의 위기에 놓인 인

해외 게임 평가

하드볼 4



- 장 르 :** 스포츠 시뮬레이션
장 점 : 하드볼3에 있던 내외야수 송구의 버그를 고쳤고 그래픽, 음향 효과가 보완되었다.
단 점 : 하드볼3와 그래픽, 음향 효과 외에는 거의 달라진 것이 없다.
종 합 : 스포츠 게임의 대명사인 아코레이드 특유의 스포츠 시뮬레이션 효과가 뛰어나다.
완성도 : 85점

재즈 잭 래빗



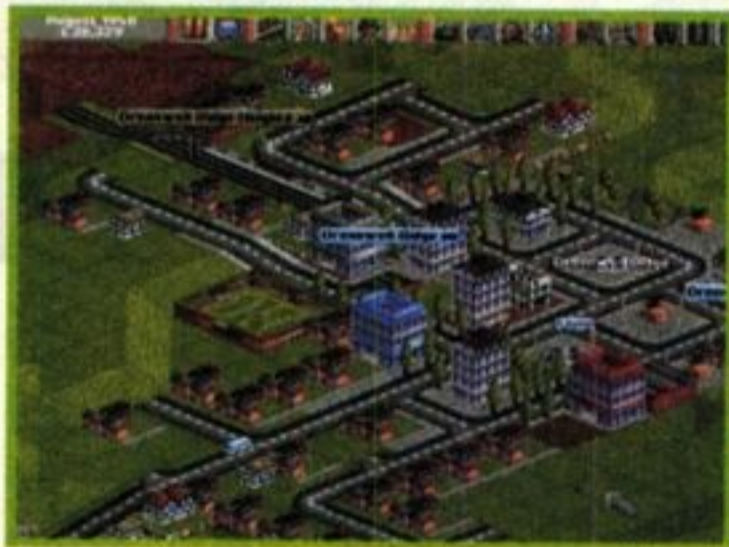
- 장 르 :** 액션
장 점 : 빠른 스크롤로 돌아다니는 토끼의 코믹한 행동과 재미있는 사운드를 보고 느끼는 동안 금새 내일 아침이 올 것이다.
단 점 : 오래하다 보면 조금 지겨울 듯하다.
종 합 : 간단한 키조작으로 누구나 다 쉽게 게임에 접할 수 있을 것이다.
완성도 : 93점

브릿 홀 하키 95



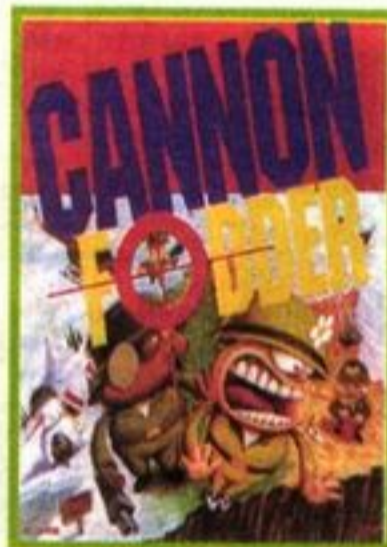
- 장 르 :** 스포츠 시뮬레이션
장 점 : 빠른 화면 전환과 아나운서의 해설이 실내 링크에서 실제 경기를 하는 것같은 착각에 빠뜨린다. 관중의 응원 소리가 특이하다.
단 점 : 키보드를 이용한다면 게임이 조금 어려울 듯하다. 조이스틱을 권장하는 게임이다.
종 합 : 다른 종류의 스포츠 시뮬레이션에서 처럼 작전이 필요없는 게임이다.
완성도 : 80점

트랜스포트 타이쿤



- 장 르 :** 건설 시뮬레이션
장 점 : 심시티2000이나 재벌의 꿈을 좋아하는 사람이라면 또 하나의 새로운 재미에 빠질 수 있을 것이다.
단 점 : 영어를 모르면 한 도시를 교통 지옥국으로 빠뜨릴 수도 있다.
종 합 : 전체적으로 과정이 복잡하기 때문에 게임 수준이 고학력일 듯하다.
완성도 : 79점

캐논 포더



- 장 르 :** 아케이드
장 점 : 귀여운 캐릭터의 병정들을 마우스만을 이용하여 쉽게 조절할 수 있다. 병사의 수가 많기 때문에 누구나 쉽게 플레이할 수 있다.
단 점 : 임무 수행 중에 세이브할 수 있는 기능이 없어 실패하면 처음부터 다시 시작해야 한다.
종 합 : 전체적으로 게임 구성이 간편하고 작전이 쉽다.
완성도 : 89점

핀볼 아케이드



- 장 르 :** 아케이드
장 점 : 핀볼의 최대 매력인 현장감 넘치는 음향 효과를 느낄 수 있다. 특히 부드러운 화면 전환이 돋보인다.
단 점 : 게임 진행의 반복성이 게임을 금새 지루하게 만든다.
종 합 : 과거 및 현재의 핀볼에 관한 자료가 있어 핀볼 게임의 역사를 한 눈에 볼 수 있을 것이다.
완성도 : 83점

해외 게임 평가

콜로니 제이션



- 장 르 :** 시뮬레이션
장 점 : 식민지 건설을 위해서 설계의 우아함과 조화를 잘 이루어 신중하게 분석해야 한다. 특히 사운드가 감동적이다.
단 점 : 처음에는 게임에 푹 빠져 들다가 나중에는 지루하고 반복된 일들을 한다고 느낄 것이다.
총 합 : 마이크로 프로즈의 문명과 재벌의 꿈이라는 게임의 장점만 따온 게임이다.
완성도 : 87점

릴렌트레스



- 장 르 :** 어드벤처
장 점 : 독특한 화면 기법이 관심을 끈다. 우스꽝스러운 사운드가 게임에 재미를 더한다.
단 점 : 게이머가 문제 해결을 실패하면 처음부터 다시 시작해야 한다.
총 합 : 4가지 성격을 가진 주인공의 행동, 새로운 방식의 그래픽이 전체적으로 게임의 조화를 이룬다.
완성도 : 95점

카렌디아의 전설3



- 장 르 :** 롤플레이밍
장 점 : 다른 롤플레이밍 게임에 비해 단순하기 때문에 게임 진행이 단순하다. 전편에 비해 게임 구성을 치밀하게 했다.
단 점 : 다른 롤플레이밍 게임들과 마찬가지로 게임 도중 자주 저장해야 하는 불편한 점이 있다.
총 합 : 어드벤처적인 요소가 가미된 롤플레이밍 게임으로 다른 게임과는 달리 악당이 주인공이다.
완성도 : 88점

다크 포스



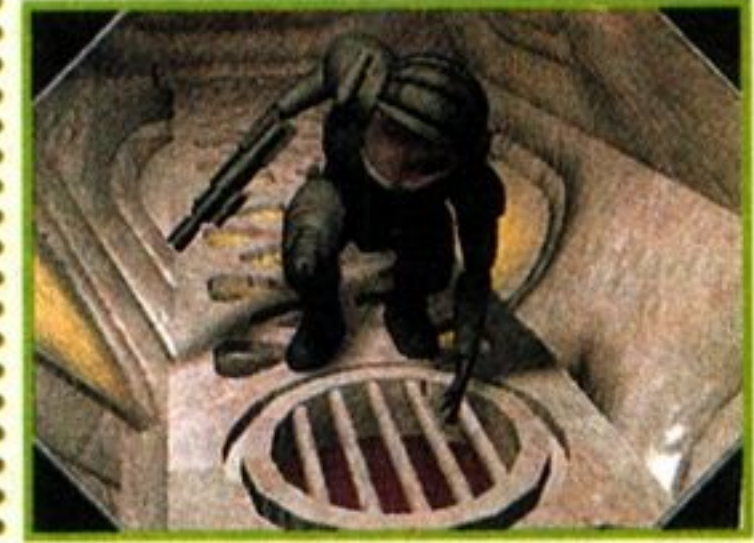
- 장 르 :** 액션
장 점 : 둠 스타일의 1인칭 관점으로 구성했기 때문에 국내 액션 게임 유저들의 관심을 끌기에 충분하다.
단 점 : 키보드를 이용하는 것이 많기 때문에 키를 외우려면 조금 시간이 걸릴 듯하다.
총 합 : 3D 게임에 익숙하다면 둠에 이어 새로운 재미를 느낄 수 있을 것이다.
완성도 : 95점

드레곤 로어



- 장 르 :** 어드벤처
장 점 : 그래픽이 세밀한 구성력을 가지고 있어 기존의 다른 어드벤처 게임보다 공간 이동이 폭넓다.
단 점 : 전투 시스템이 비교적 단순하기 때문에 유동적이지 못하다.
총 합 : 다른 어드벤처 게임들은 상상력을 자극하지만 이 게임은 역사적 차원에서 바라보는 시각을 가지고 있다.
완성도 : 85점

크리처 쇼크



- 장 르 :** 슈팅
장 점 : 마우스 하나만을 이용한 간단한 조작과 1인칭 시점의 그래픽이 돋보인다.
단 점 : 오락실의 사격 연습과 같은 느낌을 받기 때문에 금방 지루해지기 쉽다.
총 합 : 전체적으로 괜찮은 게임이지만 스토리가 박진감이 넘치지 않는다.
완성도 : 82점

REVIEWS

그날이 오면5 Assault Dragon

제작사 : 미리내 소프트웨어
 장르 : 슈팅
 시스템 : 386 이상 기종
 용량 : 2메가 이상의 램
 발매일 : 95/1월말 발매
 가격 : 33,000원
 문의처 : 미리내 소프트웨어(02-338-2313)



지구연합의 반대세력인 이카루스와의 전쟁은 다시 한번 심각한 후유증을 지구와 우주 식민지에 안겨주고 말았다. 전쟁 종결 후 지구연합에서는 전쟁수습위원회를 발족하고 데브라 카잔 중장을 총책임자로 지구 및 우주 식민지의 혼란한 질서를 수습코자 노력하고 있었다. 데브라 카잔은 우선 범우주 비무장화를 선포하여 전쟁 후 여기저기에 포진하고 있는 우주 함대를 해체하고 지구로의 귀환을 명령했다.

승리를 만끽할 겨를도 없이 전쟁 영웅들은 군복을 벗고 평범한 시민 생활로 돌아가고 있었다. 오스트레일리아에 정박 중이던 정기협 미가르트함대도 데브라의 무장해제와 시민복귀명령이 하달됐다.

허탈해진 정기협은 전쟁후유증에 시달리고 있던 이강현과 제니퍼 리 등을 한국으로 돌려보내고 자신은 지구연합의 속

사정을 알아보던 중 친분이 두터운 브라운 박사로부터 데브라 카잔의 음모를 밝혀낸다. 전쟁수습위원회의 총책임자인 데브라 카잔은 어수선해진 지구연합의 권력을 점차적으로 흡수하고 범우주통합연맹 구축을 선포하기에 이른다. 그리고 전쟁의 재발을 막는다는 구실로 자신의 부대를 전쟁수습 및 평화유지군으로 존재한다는 백서를 발표한다.

지구상에 또 다시 독재노선이 구축된다는 현실에 분노를 느낀 정기협은 데브라의 독재노선이 확고해지기 전에 분열시켜야 한다고 판단, 미드가르트의 1개 함대와 토의를 벌인다.

한편 데브라는 무장해제에 반발하고 있는 정기협의 함대 병력을 강제 해산시킬 목적으로 1개 대대를 긴급 출동시켜 강제해산 강행작전을 감행한다...

스카이 & 리카 the prerude

제작사 : 소프트맥스
 장르 : 슈팅
 시스템 : 386 이상 기종
 용량 : 1메가 이상의 램
 발매일 : 95/32월말 예정
 가격 : 미정
 문의처 : 소프트맥스(02-598-2554)



새로운 모험의 서곡

환타지풍의 슈팅 게임 스카이 & 리카는 부드럽고 빠른 스크롤과 조작성, 아름답고 환상적인 배경 그래픽과 양증맞고 귀여운 캐릭터 등 슈팅 게임이 필요로 하는 모든 요소를 포함한 신세대 슈팅 게임이다. 2중 스크롤 방식을 빠르게 실현하였으며 한꺼번에 수십개의 캐릭터를 동시에 처리하여 게임센터에서나 볼수 있었던 장쾌한 슈팅의 묘미를 느낄 수 있다. 뿐만 아니라 스카이 & 리카의 최대의 포인트라고 할 수 있는 환상적이고 귀여운 배경과 캐릭터 그래픽은 설명할 필

요도 없이 독자의 눈으로 보면 직접 느낄 수 있을 것이다.

스테이지 구성

스카이 & 리카는 7개의 메인 스테이지와 1개의 스페셜 스테이지 그리고 1개의 스코어 어택 스테이지가 존재한다. 메인 스테이지는 원래대로의 진행으로 하면 된다. 스페셜 스테이지는 게임 중의 어떤 조건을 만족해야만 갈수 있다. 스코어 어택 스테이지는 점수를 얻는 보너스 스테이지이다. 스테이지 진행에 있어 배경화면은 거의 환상에 가까울 정도로 화면 구성이 현란하다.

REVIEWS

천사제국 II

제작사 : 소프트스타
장 르 : 롤 플레이
용 량 : 4메가 이상
발매일 : 95/3월 예정
가 격 : 미정

제국력 1480년. 히이라 여왕은 라나라 왕국과의 전쟁을 승리로 이끌고 아스가 대륙에는 다시금 평화가 돌아온다. 그러나 평화로운 시절도 잠시 뿐. 그로부터 6년 후 어느날 충신으로 알려졌던 마법사 금사가 외스타 여왕을 납치하면서 아스가 대륙에는 또 다시 전운이 감도는데...

시뮬레이션 게임에 흥미를 가지고 있는 유저라면 천사 제국이라는 게임을 기억하고 있을 것이다. 기존 대만 게임의

틀을 과감히 탈피, 전투 장면에서 SD풍의 귀여운 캐릭터들이 혈투를 벌이던 이 게임은 경험에 따른 다양한 직업 변화, 그리고 간편한 조작 방식 등으로 큰 인기를 누린 바있다. 후속작인 천사 제국II는 전작에서 문제로 지적되었던 점들을 극복하고 더욱 깔끔한 모습을 선보이고 있다. 우선 그래픽에 있어서 같은 EGA 수준의 그래픽을 채용한 반면 전편에 비해 훨씬 다양한 직업 분화, 그리고 각 직업마다 더



욱 다채로운 전투 장면 등을 제공한다.

전작에 비해 보다 폭넓은 시나리오를 준비하고 또한 각 시나리오별로 독특한 승리 조건을 구비한 것도 큰 변화이다. 무엇보다 전작의 단점인 난이도 문제를 해결코자 4단계의 난이도를 선택할 수 있도록 한 점은 주목할 만하다. 그러나 전작에서 가장 문제가 되었던 알고리즘 부분에서는 문제를 제기하지 않을 수 없다. 난이도의

변화에 따라 적의 위력에는 차이가 있겠지만 실질적인 움직임은 전작에 비해 나아진 점이 없다. 적은 여전히 멍청한 행동을 취하고 상식적으로 도저히 이해가 되지 않는 공격을 해온다.

결국 난이도의 차이는 예전 코에이 게임과 같은 적의 위력 차이 외에는 별다른 특징이 없다고 할 수 있다. 하지만 이런 작은 단점으로 게임의 재미가 부정될 수는 없을 것이다.

US 네이비 화이터(US Navy Fighters)

제작사 : 일렉트로닉 아트
장 르 : 비행 시뮬레이션
용 량 : 4메가 이상(15메가 이상의 하드 디스크 공간 필요)
발매일 : 미정
가 격 : 미정

불행하게도 해군비행기 조종사들을 위한 게임은 거의 없었는데 드디어 일렉트로닉 아트에서 『미해군 조종사』라는 비행 시뮬레이션 게임을 선보인다.

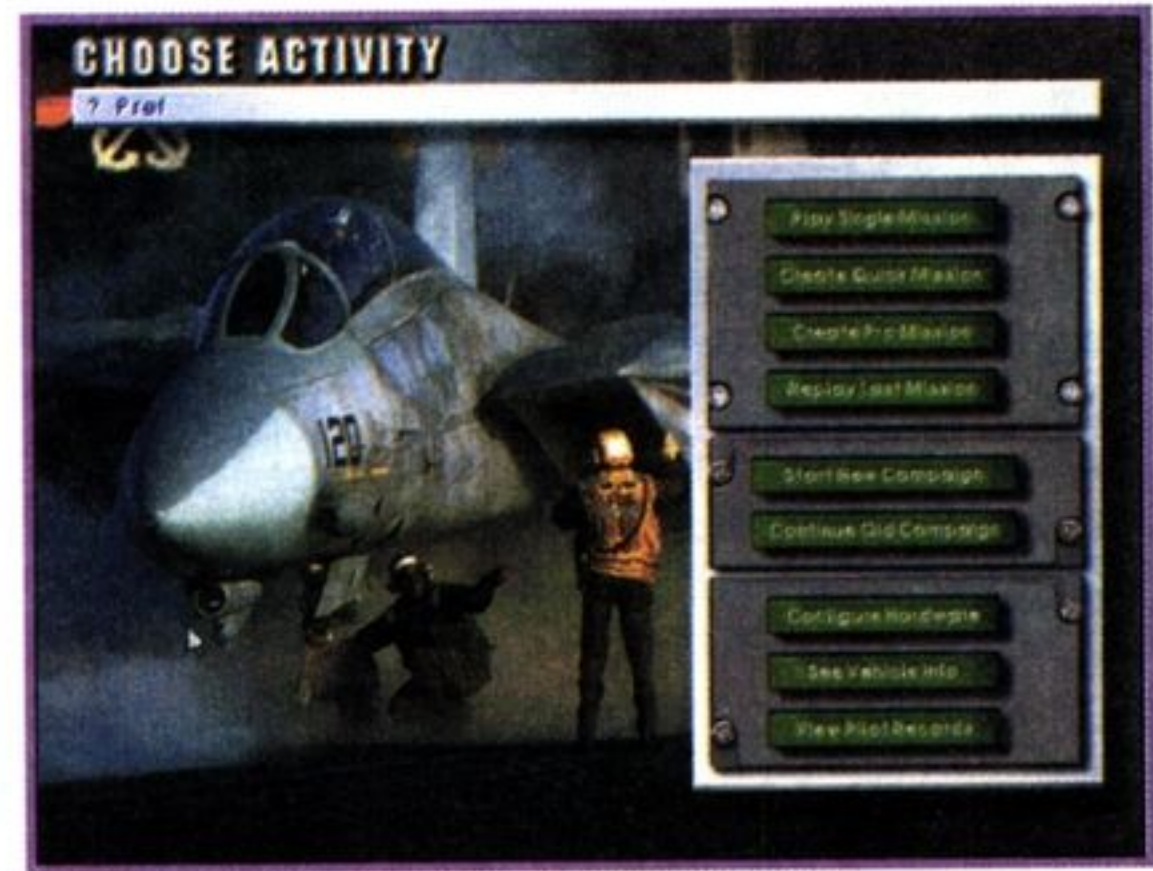
미해군 조종사 USNF는 기존의 비행 시뮬을 한차원 뛰어넘는 감동을 느낄 수 있을 만한 시뮬이다. 플레이어의 하드웨어가 이 게임을 견뎌낼 수만 있다면...

USNF의 전투 비행은 한마디로 말해 비행기의 과녁을 맞추는 것이다. 미공군에서 F-14 톱캣의 무기 시스템 조종사가

실제로 야간에 도심의 병커를 파괴하는 미션을 해보고는 게임의 사실감에 대해 놀랐다. 현재 존재하는 해군의 공중전에 대한 항공모함, 미그기, 샘미사일 등 모든 것이 이 게임 안에 들어있다.

플레이 방식은 준비된 미션들을 수행할 수도 있고 자신만의 미션을 만들 수도 있으며 친한 친구들과 협력하거나 대항하여 게임을 즐길 수도 있다.

협력 모드에서는 게임을 진행하는 모든 멀티미디어적 요소들을 포함하고 있다.



DARK FORCES



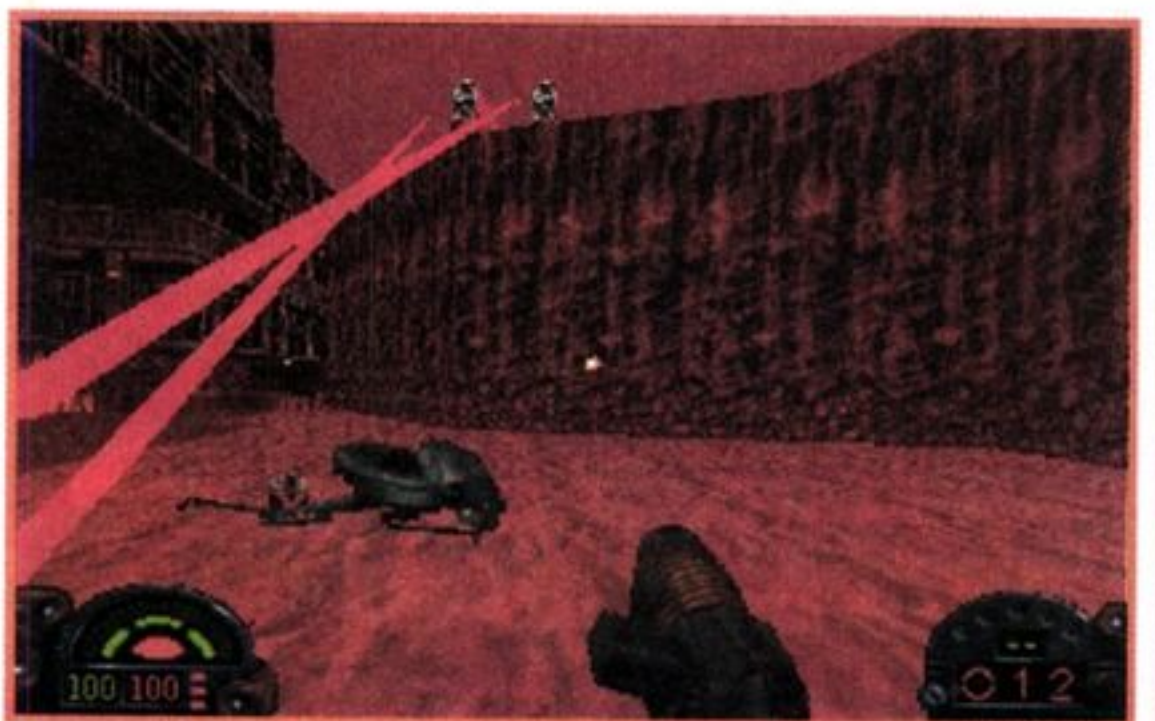
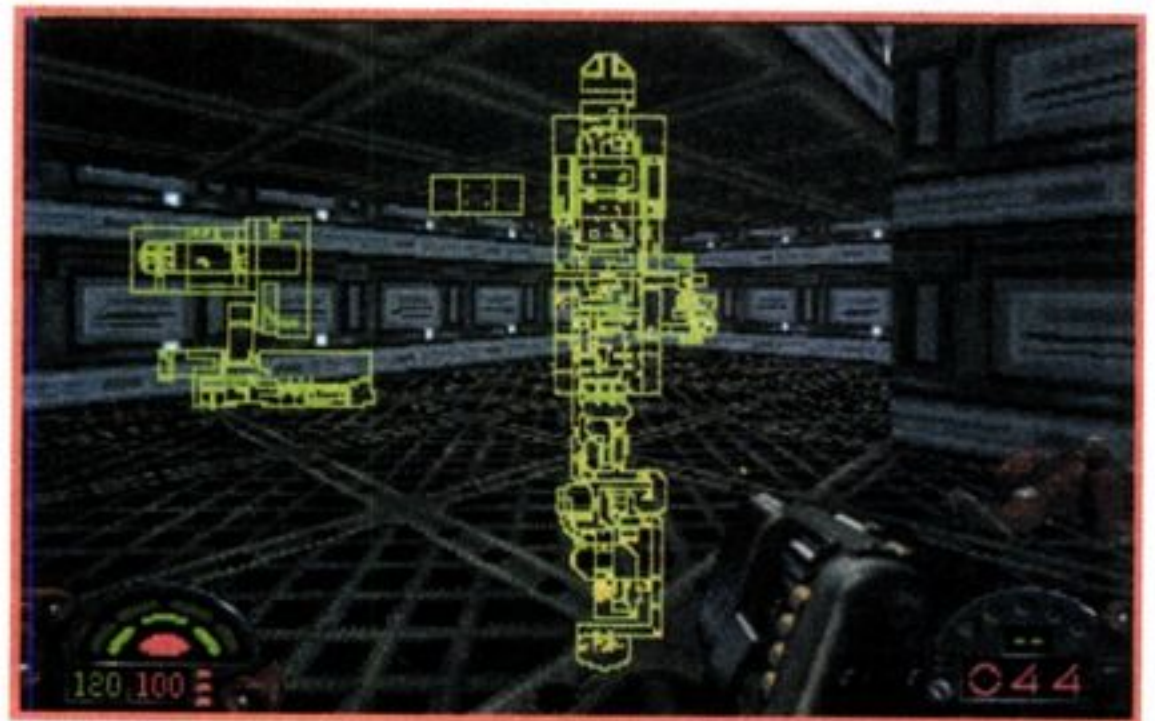
기, 충격 소총, 그리고 제국군 병사들이 사용하는 돌격총 등이 있다.

특히 수류탄은 폭발 강도와 폭발 시간을 조절할 수 있으며 크레모아는 적이 근접하면 자동 폭발하거나 시간 조절에 의해 폭발하여 수백개의 금속편을 적에게 날리는 위력적인 무기이다. 또한 붉은색 고글, 플래시가 장착된 헬멧 등의 보다 세밀한 장비들도 제공된다.

제공되는 장비중에 또 하나 특색있는 아이템은 PDA(개인 정보 수록기)이다. 이는 자동 지도 모드에서 불러올 수 있으며 플레이어가 소지한 무기의 목록을 보여주거나 임무 브리핑 사

항, 임무의 궁극적 목표 등을 기록해서 필요할 때 볼 수 있다. 게임상의 제한 구역에 들어가려면 둠과 마찬가지로 여러 가지 색깔의 열쇠를 찾아야 한다.

다크 포스의 단점이라면 모뎀을 이용한 플레이가 불가능하다는 것이다. 그러나 모뎀과 네트워크를 이용한 플레이가 가능하도록 수정된 버전이 현재 개발중에 있다고 한다.



확장된 시야와 탐색 기능을 통해 상승, 하강, 좌회전, 우회전을 하는 동안 자연스러우면서도 부드럽게 진행되는 화면 스크롤을 볼 수 있다. 방향 감각을 상실하는 일을 도저히 있을 수 없을 만큼이나 완벽한 스크롤을 구사한다.

다크 포스(DARK FORCE)

제작사 : 루카츠 아츠
장르 : 액션
용량 : 8메가 이상(CD ROM)
발매일 : 미정
가격 : 미정

다크 포스는 폭발적인 인기를 누리고 있는 둠 시리즈와 같은 형식을 취하고 있지만 배경이 스타워즈의 스토리 라인을 따르고 있다는데 그 특징이 있다. 또한 둠 시리즈에서는 불가능했던 점프 등의 특정한 동작도 가능하다고 한다.

플레이어에게 제공되는 무기는 모두 10가지이며 그중예수가 에너지 배터리를 증폭시키거나 대체하는 2차적인 장치를 부착하고 있다. 무기는 플레이어의 맨주먹에서부터 권총, 광선 라이플, 수류탄, 광선검, 자동 소총, 크레모아, 유탄 발사

마스터 오브 매직(MASTER OF MAGIC)

제작사 : 마이크로 프로즈
장르 : 롤플레이
용량 : 4메가 이상
발매일 : 미정
가격 : 미정



♠♠♠ 마법의 세계를 정복하라! ♠♠♠

롤플레이 게임에 전략적 요소를 가미한 마스터 오브 매직은 절대적으로 중독성이 강한 게임이다. 게임 매뉴얼은 60페이지 가량의 마법책을 포함하여 총 160페이지에 지나지 않는다. 이 게임을 즐기기 위해서는 386SX 이상 기종과 575KB의 상용메모리, 그리고 2.7메가의 EMS가 필요하다. 그래픽은 VGA이상을 지원하며 마우스는 필수 사양이다.

이 게임은 아르카누스(ARCANUS)라는 세계에서 시작한다. 이는 중세 유럽과 유사한 환경으로써 드와프(DWARVES), 트롤(TROLLS), 하이 엘프(HIGH ELVES), 리저드맨(LIZARDMEN), 오크(ORCS), 바바리안(BARBARIANS), 하프링(HALFLINGS), 인간(MEN)을 비롯한 14개 종족이 살고 있다. 또한 아주 멀고도 접근할 수 없는 정령의 세계인 미러(MYRROR)가 존재하는데 이곳에는 오직 눈에 보이지 않는 형태의 마법을 익혀야만 접근할 수 있다. 이 미러라는 세계는 매우 강력한 마법으로 가득차 있으며 위

험하고 이상한 생명체들이 득실거리는 환상 속의 세계이다. 마법사들은 미러가 파괴되지 않는 한 그 누구도 아르카누스를 지배할 수 없다고 말한다.

힘의 주요 원천은 게임을 통해서 플레이어에게 주어지는 마법에 있다. 주인공의 가장 성공적이고 강력한 힘은 그의 마법 특성에서 나온다. 즉 게임 초기에 플레이어가 선택한 마법 특성이 게임중에 사용할 마술을 규정하고 한계를 결정한다. 특히 한가지의 마법에 집중하기 보다는 특정 마법을 적절히 조합함으로써 각 마법의 한계를 극복할 수 있다. 당신이 전문으로 사용할 수 있는 마술의 종류는 모두 5가지가 있다.

생명의 마법
(혹은 백색의 마법)

이 마법은 주로 치료나 방어 또는 영감을 주는 주문들로 이루어져 있다. 서로 다른 세계를 오갈 수 있는 주문을 제공하는 유일한 마법이다.

죽음의 마법

악의 힘을 모으고 조종할 수

있는 마법이다. 플레이어가 한번 클릭할 때마다 파괴, 약탈, 고통, 좌절감, 공포심 등을 비롯한 수많은 불행을 가져올 수 있다.

혼돈의 마법

이 마법은 당신의 주위 환경에 특이한 변화를 가할 수 있는 힘을 제공한다. 이 마법을 사용하면 상대방이나 그들의 무기를 변형시킬 수 있으며 심지어는 불과 번개의 정령들을 불러낼 수도 있다.

자연의 마법

풍요와 성장을 기약하는 마법이다. 혼돈의 마법이 불덩어리와 낙뢰를 가능하게 하듯이 자연의 마법은 돌과 물을 움직여 지진을 일으키거나 얼음의 공격을 가능하게 하며 땅에 근본을 두고 있다.

환영의 마법

이 마법은 허깨비를 만들어 내거나 대기의 정령을 부를 수 있는 능력을 제공한다. 더우기 이 마법은 다른 마법사의 주문을 통제하거나 그에 맞서 저항



플래시 트래픽(Flash Traffic)

제작사 : 츠나미
장르 : 어드벤처
용량 : 4메가 이상(CD ROM 3장)
발매일 : 3월초 예정
가격 : 미정
문의처 : 한겨레 정보통신(02-3452-7234)



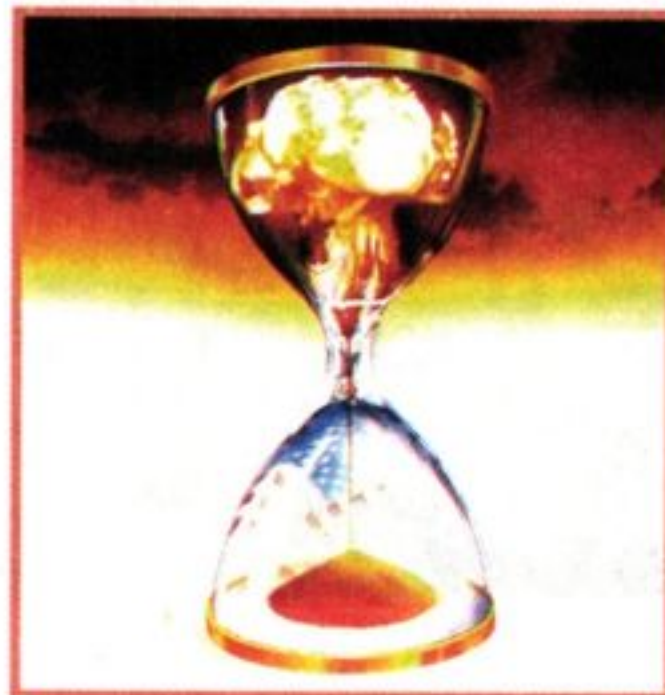
하는 힘을 부여하는 상위의 마법이다. 이 게임에서 마법이 가장 강력한 힘의 정체가기는 하지만 전쟁/전략 게임에 포함되어 있는 다른 요소들이 마법의 그늘에 가려서 빛을 보지 못함을 의미하지는 않는다. 이 게임에서 전략적인 요소는 마법만큼이나 중요하며 플레이어에게 무한한 흥미를 유발시킨다.

군대를 제조하고 발전시키는 데는 두가지 방식이 있다. 첫째는 도시의 주민들로 적절한 유닛을 만드는 것이고 둘째는 방랑중에 만나는 유닛이나 마법으로 불러온 유닛을 조직하여 군대를 만드는 것이다. 마법사의 명성이 높을수록 많은 영웅들이나 용병들이 그의 휘하로 모여들 것이다. 그러나 그들이 공짜로 모여들지는 않으며 어느 정도의 댓가를 요구하기 마련이다. 이 게임에서도 몇 개의 유닛을 결합하여 전투 집단을 만들 수 있으며 전투 집단은 여러 지역을 여행하고 정복하며 때로는 특정 지역을 방어하기 위해 그 지역에 주둔하기도 한다. 주둔병력이 없는 도

시는 보호받지 못하므로 곧 사라져 버리기 때문이다.

이 게임에서 외교 문제를 논하는 것은 상당히 비생산적일 것이다. 간단히 말해 플레이어와 다른 마법사들의 관계를 통해서 그들이 플레이어의 행동을 평가할 것이다. 만약 다른 마법사들이 플레이어에게 호감을 갖고 있다면 그들은 플레이어의 행동을 우호적인 것으로 해석하고 받아들일 것이다.

다른 마법사들과의 관계에 따라 그들과 협상을 하는 일이 쉬워질 수도 있으며 그 반대의 경우도 가능하다. 당신의 외교적 수완이 뛰어나서 그들과 협상을 하게 되면 서로의 마법 기술을 전수한다든지 또는 동맹까지도 가능하다. 이 게임은 완전한 롤플레이는 분명히 아니다. 그럼에도 불구하고 이 게임의 분위기나 마법은 롤플레이의 요소를 많이 포함하고 있기 때문에 롤플레이를 즐기는 게이머를 만족시켜줄 것이며 전략 게임을 즐기는 게이머들도 마찬가지일 것이다.



플래시 트래픽(Flash Traffic)은 리턴 투 링월드(Return to Ringworld)와 맨이너프(Man Enough)를 만든 츠나미사의 최신작 인터랙티브(Interactive) 어드벤처 게임으로 CD 3장이라는 1.4기가의 대용량이다. 특히 개발 초기부터 7번째 손님(7 Guest)의 후속작인 11번째 시간(11s Hour)과 죽음의 달빛 아래서(Under a Killing Moon)와 함께 유저들의 기대를 모으고 있는 게임이기도 하다.

하지만 앞의 두 게임은 실제 배우들의 동작을 촬영한 다음 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 배경에 배우들의 동작을 투영하는 방법을 사용하는데 반해 플래시 트래픽은 모든 배우들의 동작과 장면, 배경을 영화로 촬영한 다음 별도의 특별한 수정 작업없이 그대로 디지털화시켰기 때문에 컴퓨터 모니터에서 상영되는 영화라고 할 수 있다. 때문에 다른 두 게임보다는 그래픽 화면의 질이 좋지 못한 점도 있지만 배우들의 동작과 배경 스크롤에는 전혀 어색함이 없다. 게다가 사운드면에서

도 게임이라기보다는 영화 수준의 음향 효과를 통해 게임의 재미를 더한다.

뭐니뭐니해도 플래시 트래픽의 가장 큰 장점은 별도의 추가 장비없이 2배속의 CD ROM 드라이브에서 끊임없이 진행되는 디지털화된 풀화면 애니메이션이다.

게다가 지금은 당연하다

고 받아들여지는 모든 대화의 풀 스피치(Full Speech) 또한 놀라움이 아닐 수 없다. 마지막으로 한가지 가장 아쉬운 것은 모든 문제를 해결하고 볼 수 있는 올바른 엔딩보다는 왜 중간에 잘못된 엔딩이 더 화려하고 멋있는지 모르겠다.



매직 카페트

제작사 : 벨프로그
 장르 : 롤플레이
 용량 : 4메가 이상
 발매일 : 3월초 예정
 가격 : 미정
 문의처 : 미정



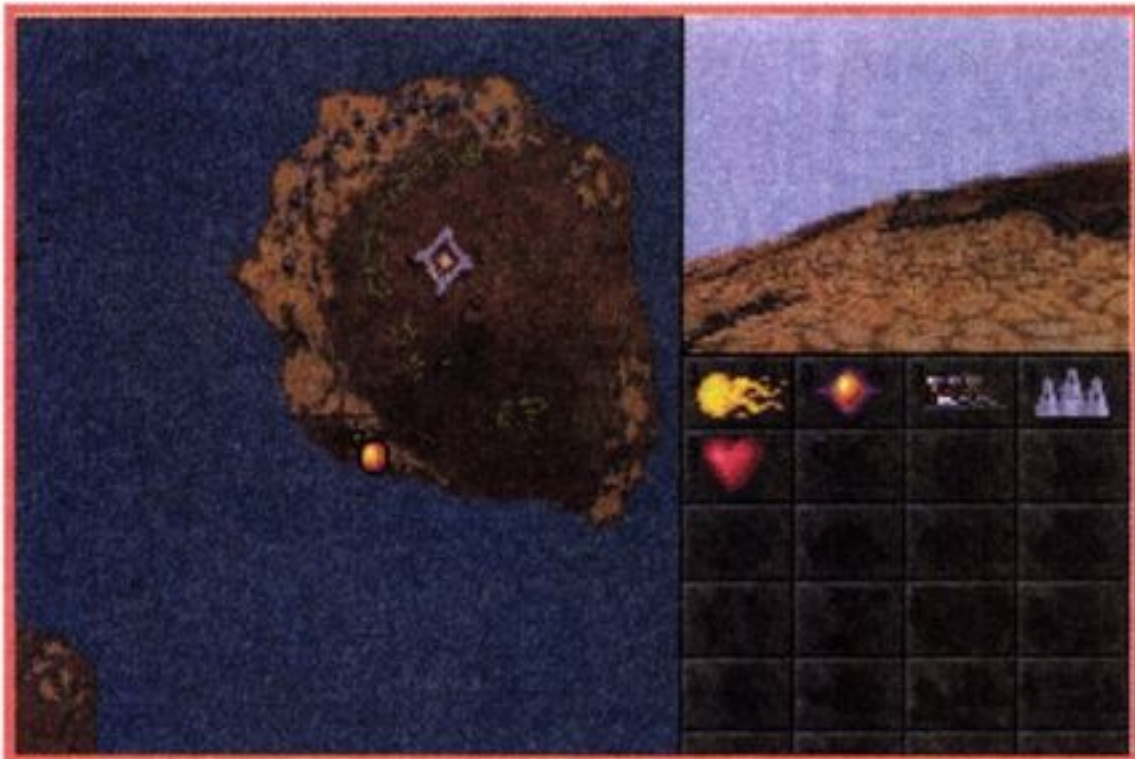
마법의 양탄자

한마디로 꿈을 꾸는 듯한 느낌을 주는 게임이다. 양탄자를 타고 하늘을 날르는 입체 화면은 플레이어로 하여금 액션 게임을 연상케 하지만 전략적인 요소도 가미되어 있다.

스토리는 마법사들의 전쟁에서부터 비롯된다. 사악한 마법사들은 자신들의 마력을 이용하여 세상을 파괴시키려는 음모를 꾸미고 결국 세상은 그들의 파괴적인 마법에 걸려 거의 파멸 직전에 이르고 만다. 주인공은 단지 하나의 양탄자만을 가진 채 게임을 시작한다. 그 양탄자를 타고 온 세계를 두루 다니면서 마력을 얻어 적들을 무찌르고 50개의 세계를 구원해야 한다. 적들은 컴퓨터에 의해 조종되거나 네트워크를 이용할 경우에는 8명의 플레이어가 적으로 등장한다. 각 레벨은 수많은 주문들을 포함하고 있으며 주인공은 게임을 시작한 지 불과 몇분만에 마력을 사용할 수 있다.

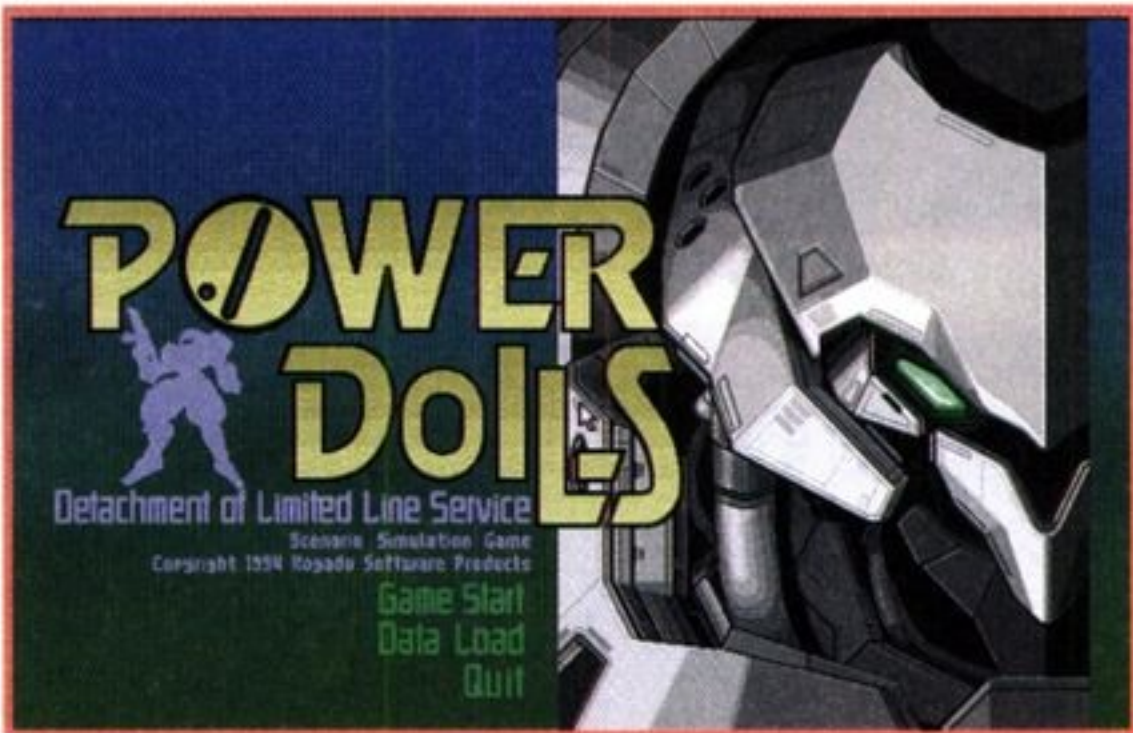
비행 장면은 실제감이 넘치고 비행 중에 플레이어가 바라보는 경치는 아름답게 펼쳐진

다. 구름진 하늘과 푸른 물결은 너무나도 사실적이다. 이러한 뛰어난 그래픽은 게임의 속도를 떨어뜨리는 단점을 내포하고 있지만 이 게임에는 시스템에 맞게 디테일을 조정하는 옵션이 포함되어 있다. 펜티엄 기종을 소유한 게이머는 이러한 문제가 전혀 없다. 펜티엄 기종에서 이 게임은 자동적으로 환경설정을 하여 해당 기종에 맞는 최적의 환경을 스스로 설정한다. 배경 음악은 플레이어를 둘러싸고 오싹한 느낌을 주며 게임에 방해가 안될 정도로 단순하면서도 게임의 분위기를 고조시킬만큼 복잡하다. 음향 효과는 너무나도 사실적인 나머지 무서운 느낌을 주며 스테레오 효과는 플레이어의 눈에 보이지 않는 적의 위치마저도 알 수 있게 해준다. 단지 이 게임에서 지적할 만한 문제점은 게임의 조종 방식이 어렵다는 것인데... 비록 익히기가 어려울 지는 모르지만 마우스와 키보드를 동시에 사용하는 조종 방식은 하나의 조종 장치만을 사용하는 것보다는 훨씬 더 수월할 수도 있다.



파워돌(Power Doll)

제작사 : 코가도
 장르 : 전략 시뮬레이션
 용량 : 2메가 이상
 발매일 : 95/3월 발매 예정
 가격 : 미정
 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)



서기 2455년 지구의 인구는 한계에 도달했다. 그무렵 300년전에 발사된 무인탐사선으로부터 신천지인 옴니를 발견했다는 소식이 도착하고 인류는 새로운 희망을 갖게 되었다. 인류는 이에 200년에 걸친 대규모 이민 계획을 세우고 이를 현실화시켰다. 처음 도착한 이주민은 상상할 수 없는 어려움 속에서 생존을 시작했다.

서기 2532년, 초광속항행기술에 의해 거리의 제한이 사라지게 되자 지구 정부는 행성 옴니에 대한 계획을 변경했다.

사절단 20명과 100만의 병사를 보내어 옴니를 지구 정부의 직속 관할에 두기로 결정한 것이다. 이러한 정부의 간섭은 당연한 반발을 불러왔다. 행성 옴니의 이주민들은 독립을 표방하며 지구 정부에 대항했던 것이다. 서기 2535년, 옴니 독립전쟁의 발발이었다.

개전초기 지구군의 물량 공세에 고전하던 독립 정부는 행성 개발용 장비인 파워 로더를 개량한 장갑 기동 보병으로 저항을 시작했다. 전쟁이 시작되고 4년이 흘렀다. 이제 개량형

의 파워 로더는 새로이 전용 설계의 모델로서 군의 주축이 되기 시작했다.

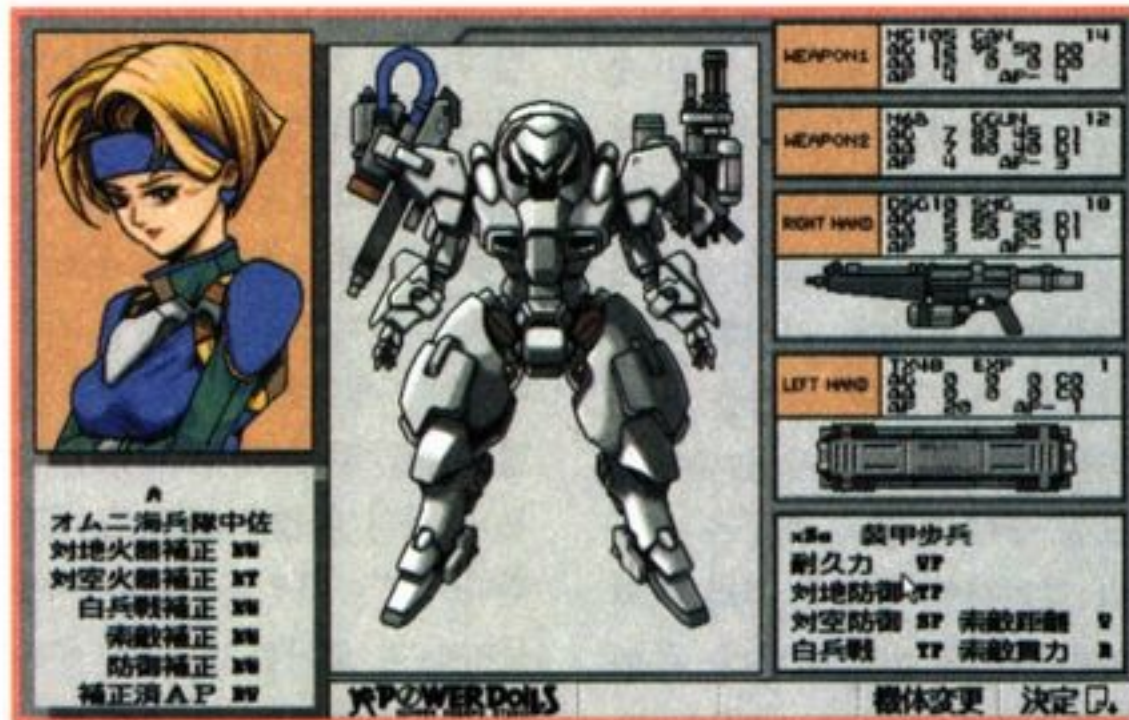
산악, 밀림 등의 고기동력을 요하는 특공 부대나 요새 등의 견고한 목표에 대해 돌파구를 열기 위한 강습 양륙 부대에 이어, 파워 로더를 중심으로 한 새로운 부대가 설립되기에 이르렀다.

파워 로더를 주축으로 파괴 공작, 요인 구출, 전선 보강 등의 임무에 임시 대응하는 특무대 돌스(Detachment Of Limited Line Service)였다.

DOLLS의 대원으로 편성된 21명의 여병들은 특수 임무에 필요한 모든 병력을 확보하여 전선에 나섰다. 옴니의 대지를 수호하기 위한 전장을 향해....

파워돌의 기본 설정은 위와 같은 내용으로 구성된다. 이 게임에서 플레이어는 돌스의 지휘관으로서 상부에서 내려오는 다양한 명령에 대처해야 한다. 전쟁 전체에 대한 대처가 아니라 단지 전장 일부 지역에 한정된 임무를 완수함으로써 각 시나리오를 진행하는 것이다.

초기 시나리오에서 돌스의



대원은 12명만 가능하다. 여기에 시나리오를 진행함에 따라 다양한 인물이 등장하여 총 21명의 대원이 등장한다.

이 게임은 작전 지령서를 참고로 모든 전투가 이루어진다. 특정 지역에 부대를 강하시키고 적과 마주치면 교전하고 처음에 내려진 명령을 완수해야 한다. 이를 위해서 다양한 병기와 장비가 준비되어 있으며 적 또한 많은 수의 전투 병기와 장비를 갖추고 돌스를 공격해 온다. 각 임무에 있어 전투는 헥스형의 전술 지도 위에서 펼쳐진

다. 턴 방식에 의해서 진행되는 이 게임은 무기의 제한이 없는 한 매턴마다 무한한 공격을 펼칠 수 있다는 것이 특징이다. 또한 작전의 성격에 따라 파워 로더에 내릴 수 있는 명령이 많다는 점도 눈에 띈다.

예를 들어 이동 명령은 통상, 고속, 경계 이동 등이 있으며 공격또한 마찬가지로 다양하게 구비되어 있다. 그외 통신, 은폐 등 체계적인 명령으로 인해 이 게임은 『슈퍼 대전략』처럼 단순한 전투를 벌이는 것이 아니라 폭탄 설치, 요인 구

출 등 돌스가 행하는 모든 임무를 적절히 행할 수 있다.

16색 고해상도의 깔끔한 그래픽과 사용하기 쉽고 간편한

체계는 게임의 재미를 더해주고 있다. 한글화와 더불어 멋진 모습으로 등장하기를 기다릴 만한 게임이다.

젠타의 기사(Knight of Xentar)

제작사 : 메가테크
장 르 : 롤 플레이
용 량 : 4메가 이상
발매일 : 미정
가 격 : 미정



일본풍의 애니메이션은 [애니메]라고 일컬어지며 청소년기의 남자들에게 어필하고 있다. 색다른 머리색과 커다란 눈 그리고 도전적인 몸매를 가진 여인의 순진함과 독특함이 바로 애니메만의 특색이다.

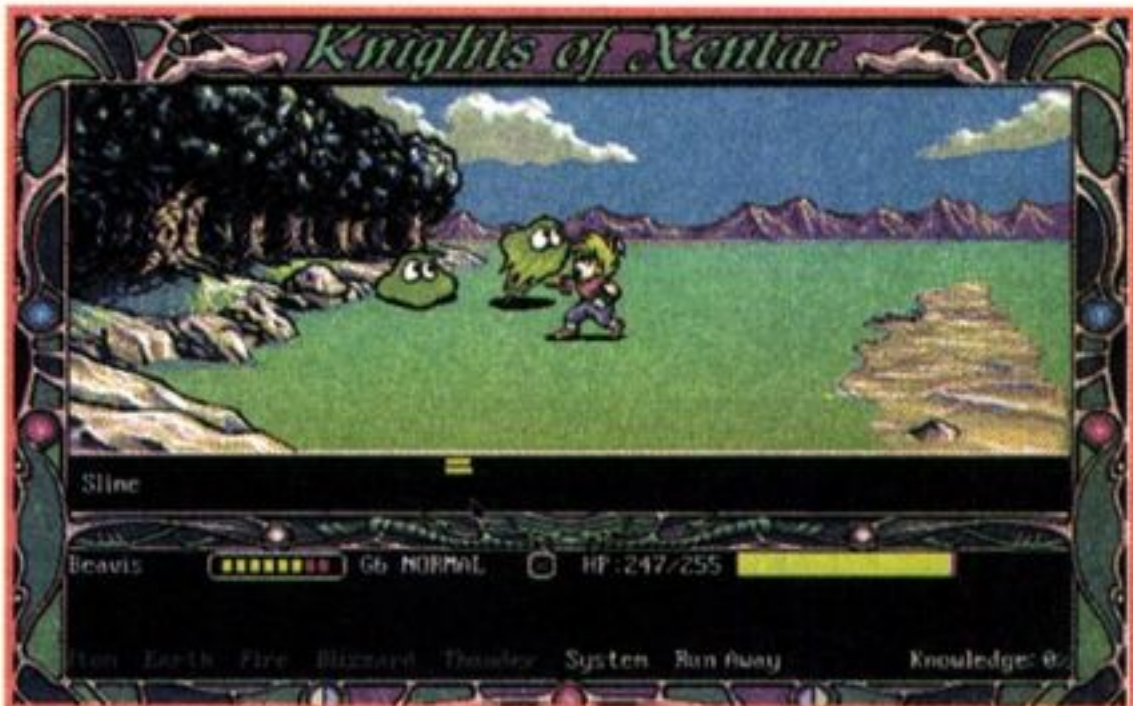
게임의 시작시 보여지는 산발적인 시리즈의 몇장면과 대화만으로는 게임의 실제적인 배경과 음모를 이해하는 것은 새벽 3시에 많은 커피로 정신이 몽롱한 상태에서 쓴 기사를 읽는 것과 마찬가지로 진정한 힌트나 암시를 얻을 수가 없다. 다만 몇가지 거론되어지는 것은 데스몬드(Desmond)라는 위대한 영웅과 젠타의 몇몇 기사들이 딸기나라(?)의 소녀들을 구하기 위해 가문의 보석이 박힌 도둑맞은 검을 찾아나섰다는 것 뿐이다. 게임을 처음 시작하면 아무것도 입고 있지 않은 발가벗은 채로 시작하게 되는데 뒤에 몇번의 습격으로 무기와 갑옷을 확보해야하는 것이 첫번째 해야할 일이다.

그뒤에는 다음에 무엇을 해야하는가에 대한 막연한 힌트들을 하나 둘씩 얻게 된다. 젠타의 기사의 가장 재미있는 점

은 전통적인 다양한 인물의 롤 플레이 게임이라는 점이다. 초기 울티마의 방식과 마찬가지로 조그만 4각형을 움직이는 하늘에서 내려다 보는 방식을 취하고 있다. 게다가 울티마 초기버전과 마찬가지로 시점 역시 도시를 벗어나 밖으로 나왔을 때와 도시로 들어갈 때의 시점이 바뀌게 되어 있다. 인물 역시 일반적인 수치 데이터를 가지고 있지만 경험치는 오직 괴물들을 처치해야지만 오르게 되어 있다. 많은 경험치를 얻어야만 레벨이 상승하고 그럴 경우에만 능력치와 히트 포인트가 오르도록 되어 있다.

색다른 전투

전투에 있어서도 상호작용이 아닌 새로운 방식으로 전개되어진다. 공격을 받게 되면 괴물들을 공격할 수 있는 횡스크롤의 전투화면으로 전환이된다. 더럽고 다양한 괴물들을 공격하는데 있어서 좀더 공격적이거나 방어적이냐라는 공격 전술을 선택할 수도 있다. 체력 회복같은 마법 주문 또한 쓸수가 있다. 자주 등장하는 슬라임, 더러운 싸움 벌, 험상궂은 들



개, 미친 코끼리, 잔인한 오크 등은 보다 더 게임을 재미있게 만드는 괴물들이다. 지하 세계로 내려가보면 도시에서 벗어나 먼 여행을 떠날 때 아주 지겨우리만큼이나 짜증나게 무작위 전투가 시작된다. 몇걸음 걸지 않아 전투하고 또 몇걸음 걸으면 전투..

이런식으로 짜증을 유발한다. 마을에 거주하는 모든 인물과 대화를 할 수 있지만 그들 대부분은 게임에 아무런 정보를 주지않는다.

CD ROM 버전의 게임에서는 모든 대화의 내용이 스피치로 지원이되며 몇가지 플로피 버전에 없는 값싼 환경을 지원한다.

대화의 목소리는 최고라 말할 수 있을 정도라 자신할 수 있을 만큼이나 재미있게 만들어져 있다. 또한 에너지를 보충할 수 있는 여관과 무기와 장갑 그리고 물약 등을 사고 팔 수 있는 상점을 흔히 발견할 수 있을 것이다.

이것도 예술일까?

필자는 노골적인 일본 애니메이션 팬은 아니지만 젠타의 기사 그래픽 부분은 16색임에도 불구하고 놀라움을 금할 수 없었다. 작고 귀엽게 보이는 작은 인물들의 화면의 움직임도 도저히 이해할 수는 없지만 그래픽은 잘된 편이라 보여진다. 그래서인지 컴퓨터 게임이라기 보다는 닌텐도의 롤플레이 게임같아 보이는 것인지는 모른다. 결국 젠타의 기사도 코브라 미션과 마찬가지로 색다른 경험이라 보여진다. 두 게임 모두 다 새로운 악의 세계에서 그 악을 물리치고 선이 승리한다는 것이기는 하지만 게임의 완성도도 낮고 의도하는 바도 불확실하며 단순히 눈요기만을 제공하는 게임이다.

젠타의 기사를 진행하면서 느끼는 것은 늦은 밤 바둑이나 토론 같은 교양 프로그램이 하는 시간에 무언가 흥미진진한 TV 프로그램을 찾아 리모콘을 누를 때의 심정과 같을 것이다.

피스트 퀸4

First Queen4

- 제작사 :
- 장 르 : 전략 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터호환기종
입력 도구: 마우스 필수
- 발매일 : 95/2월 중순 발매
- 가 격 : 37,000원
- 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)

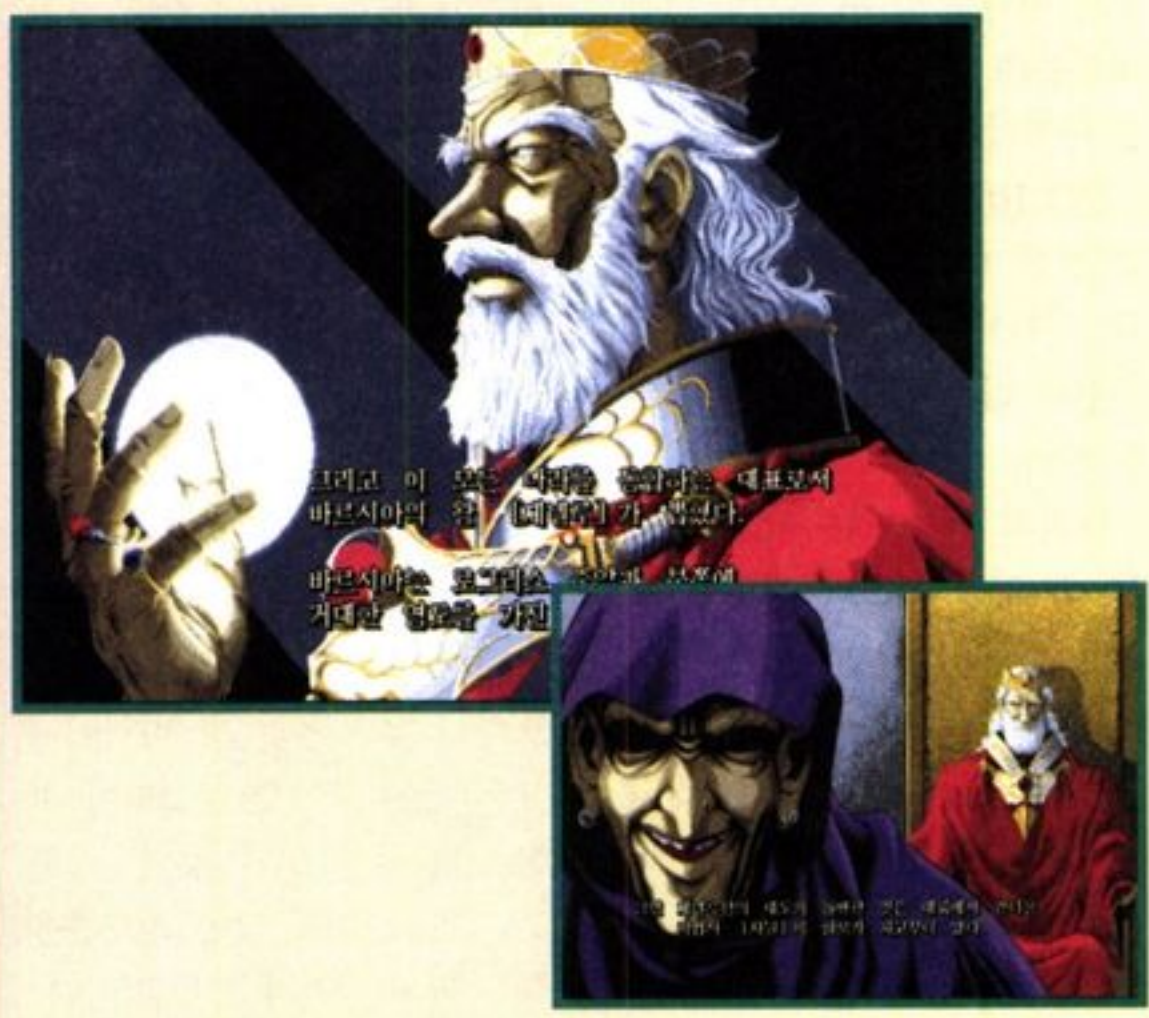


가이아 대륙에 전해 내려오는 이야기



200년 전 대륙을 지배하던 마왕 가로아는 만산창이가 된 몸에 힘을 전하고자 강한 열의 근원으로 향한다. 이와 때를 같이하여 인간이 머무른 섬 로그리스에서는 대표 제널루왕이 바위 인간을 창조하면서 혼란이 일어난다.
남쪽의 왕국 카리온의 왕 아레스는 자연을 위배하는 제널루왕을 암살하여 평화를 정착하려 하지만 계획을 눈치챈 제널루왕과 그 부하들에 의해 사로잡히고 만다. 그러나 알 수 없는 조력자에 의해 탈출하게 된 아레스. 그는 빼앗긴 영토를 되찾고 제널루왕을 물리치기 위해 군대를 일으키는데...

게임에 들어가서



이 게임은 서사시풍의 전략 시뮬레이션으로 리얼타임 전투 방식을 채택하고 있다. 게임의 흐름은 플레이어의 판단에 따라 여러가지로 변할 수 있으며 그에 따라 조금씩 변형된 이야기가 펼쳐진다.
최종 목적은 바르시아성을 함락하고 사악한 제널루왕과 마왕 가로아를 물리치는 것이다. 처음에 아레스가 거느리고 있는 부대는 매우 낮은 레벨의 병사로 이루어진 부대 하나 뿐인데 비해 상대편인 바르시아군은 82 부대로 무려 80배의 전력을 보유하고 있다.(게다가 이야기 전개에 따라 중간에 적이 될 수 있는 중립군을 포함하면 카리온군은 거의 100배나 되는 부대를 격파해야 한다)
그러나 이 게임에서는 단 하나의 부대밖에 없는 카리온이 로그리스 대륙을 통일할 수 있도록 많은 배려를 하고 있다. 우선 제 아무리 많은 부대를 갖고 있다 해도 전투에는 2부대 밖에는 참가할 수 없다.(물론 처음에 2부대만 등장해도 계속 지원부대로서 등장할 수 있지만...) 또한 강력한 힘을 지닌 요정이나 정령들, 그리고 많은 용사들은 카리온에 대해 우호적이며 마을에서 또한 그렇다. 무엇보다도 초반에는 바르시아 왕



제넬루 암살을 꾀하는 아레스



글리폰으로 탈출한다



수많은 적과 대치한 아레스

국이 카리온에 큰 관심을 가지지 않는다는 점이다. 따라서 초기에는 충분한 힘을 확보하는데 주력할 수 있다.

단 적의 성이나 요새(지도상에는 바위라고 표시됨)에 접근

할 때는 강력한 반격에 부딪히게 마련이다.

적은 아군에 비해 훨씬 많고 강력한 힘을 갖고 있다. 때문에 무조건 싸우는 것보다는 많은 국가와 동맹을 맺고 동료를 포

섭하는 것이 중요하다.

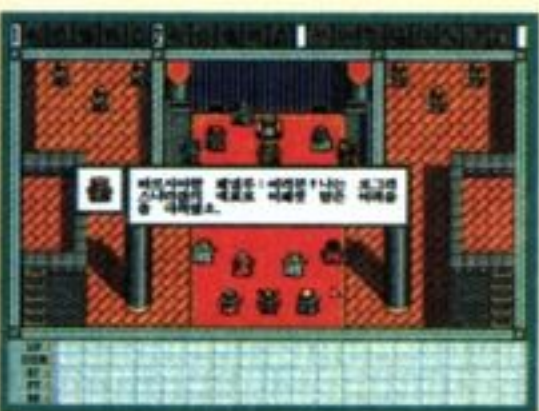
동료를 얻는데 있어 첫번째는 국가와의 동맹이다. 이 게임에서 동맹의 개념은 다른 전략 게임과는 다른데 그것은 영구 동맹이고 또한 동맹국의 부대는 아군으로서 마음대로 조종할 수 있는 개념이다. 따라서 한번 동맹을 맺으면 새로운 부대를 추가하는 셈이다. 단지 동맹의 경우 어느 나라와 동맹을 맺는가에 따라 다른 나라와의 관계가 변화한다.(예를 들어 레스터 왕국과 동맹을 맺을 경우 요정의 나라인 샤레트와는 동맹을 맺을 수 없다)

동료를 얻는데 있어 두번째는 이벤트를 통하거나 용병을 고용하는 것이다. 특히 이벤트로 동료를 얻는 것은 내용을 진행하는데 있어 필수적인 경우가 많다. 단 이러한 이벤트도 내용 진행에 따라 약간씩 달라질 수가 있다. 아래에 모든 지역에서 일어날 수 있는 이벤트 및 상황을 추가 설명했으니 참고하도록 한다.



루로이/북쪽에서 전투에 아랑곳없이 자고 있는 기포트

처음 게임을 시작하면 SD 캐릭터에 의한 내용 소개가 나타난다. 탈출한 아레스왕은 카리온 성에 도착하여 곤라트와 대화를 나누고 강가의 요새에 적이 주둔하고 있다는 정보를 얻는다. 이제 전투에 나설 시기인 것이다.



제넬루왕이 여러 왕을 소환한다

카리온 성에서 빠져 나와 (주

둔)을 선택하면(또는 카리온성의 스크롤 맵 상에서 밖으로 빠져 나가면) 다음과 같은 전체 맵이 나타난다. 여기서 상황을 주시하면 카리온 왕국이 바르시아에 비해 엄청나게 열세인 것을 알 수 있다. 전체 맵상에서 부대가 있는 것은 깃발 모양으로 표시가 되는데 이 깃발 모양을 클릭하면 그 장소에 있는 부대의 능력이 표시된다. 단 이 능력은 그 부대의 모든 병사의 능력을 합친 것으로 때로는 인원이 적어도 엄청나게 강한 부대가 집결해 있는 경우도 있다.



전체맵 화면

카리온성에 주둔하고 있는 아레스의 부대를 진격시켜 리오스 강변을 공격해야 한다. 리오스 강변에는 1개 부대만이 주둔하고 있는데 전투 중에는 주변 지역에 지원 요청을 할 수 있으므로 실제 전투에 임해서는 여러 부대가 등장한다.(단 한번에 2부대만 등장할 수 있다)

이제 아레스의 부대를 이동시켜 보자. 메뉴의 이동 명령을 클릭하고 카리온 성 위의 하얀 깃발을 클릭하자. 그리고 이동장소를 리오스 강변으로 선택하고 시간 진행의 아이콘을 클릭한다.(모래 시계 모양의 아이콘)

잠시 후 아레스의 부대가 이동하여 적을 만났다는 말이 나온다. 전투에 참가하는 부대를 선택하면 아래와 같은 스크롤 맵이 나타나면서 적과 아군의 모습이 등장하게 된다.

여기서 아레스측에는 또 하나의 지원군이 도착하여 협력할 것이다.(단 이것은 이벤트의 일종이기 때문에 여기서는 지원군인 트리스텐의 부대에 명령을 내릴 수 없다)



레스터와 동맹을 맺다



트리스렌의 원군

이 게임에서 전투는 자동으로 펼쳐진다. 따라서 각 병사들의 HP 변화에 주의하면서 지휘관을 중심으로 전투에 임하자. 현재 HP가 반전되어 있는 캐릭터가 있는데 이것은 조종 가능한 캐릭터를 나타내는 것으로 키패드 옆의 커서키를 사용하면 다른 사람을 선택할 수 있다. (키패드의 커서키로는 캐릭터의 이동을 지시한다)

처음에는 아레스를 조종하고 윈도우를 적절히 활용하여 적의 대장을 공격하자. 이 게임에서는 총 6개의 윈도우를 사용할 수 있는데 각각 다른 것을 표시해 줄 수 있기 때문에 전투 중에 매우 유용하게 사용된다. 특히 스크롤 맵이 한 화면에 표시되지 않기 때문에 더욱 그렇다. 그림의 모양을 참고하여 1부대의 캐릭터, 2부대의 지휘관 캐릭터, 사망 위기의 캐릭터 등을 적절히 표시하자.



적의 지휘관을 집중 공격한다

이제 적의 대장을 공격하자. 공격시에는 가급적 여러명이 포위해서 동시에 공격할 수 있도록 한다. 공격은 단지 접해있는 것만으로 계속 이루어지는데 적의 대장이 죽으면 그에 따라 부

하들의 반응이 여러가지로 나타난다. (몬스터로 이루어진 부대나 계속 창조되는 부대를 제외하고는 대개 항복해 온다) 만약 적군이 항복하면 아군 부대에 빈 자리가 있다면 아군이 된다.

그렇지 않으면 항복하지 않으니 가급적 부대를 편성할 때는 몇명을 남겨 두고 편성해야 한다. (그밖에도 이벤트에 의해 아군이 될 때 부대에 자리가 없으면 동료로 되지 않을 수도 있다)



적의 항복

이러한 패턴으로 모든 적을 물리치면 전체 맵으로 돌아간다. 전체 맵에서는 전투에서 포섭한 적의 부대와 트리스렌의 부대를 재편성하여 새로운 부대를 만들자.

이제 아군의 부대는 총 3개가 되었다. 이와 같이 전투와 이벤트를 겪으면서 아군을 확보하고 부대를 늘려가는 것이 퍼스트퀸 4의 묘미이다. (참고: 스크롤 맵상에서 [Ctrl]키를 누르면 순간적으로 속도를 높인다.

평소에는 느린 속도로 진행하다가 재빠르게 진행할 필요가 있을 때 적절하게 사용할 수 있다)

게임 명령 체계

FQ4의 명령 체계는 아이콘 형태로 구성된다. 다음에 각 아이콘에 대한 설명을 추가했다.

전체맵 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 시간 경과

이동 명령을 내린 후에 이동시킨다. 한번 클릭할 때마다 적이나 아군이 한 부대씩 이동한다. (따라서 여러번 눌러야만 이동하는 경우도 있다)

부대 이동

아군 부대의 이동 장소를 정한다. 이 명령을 사용하여 전투를 하는 것으로 적이 주둔하고 있는 지역으로 아군 부대를 이동시키거나 아직 함락하지 않은 성으로 이동하면 전투가 벌어진다.

탐색

현재 부대가 머물러 있는 장소를 탐색한다. 이 명령을 통해서 이벤트를 만나거나 마을을 돌아다니며 정보 수집, 무기 구입 등을 할 수 있다. 또 때로는 몬스터와 만나기도 하는데 한번 출몰하므로 돈이나 경험치의 성장에 도움이 된다.

외교

아군을 늘리는데 중요한 명령. 단지 외교를 하는 대상에 따라 여러가지 반응이 나타난다.

다. 위에서도 예를 들었지만 레스터 왕국과 샤투트 왕국은 동시에 동맹을 맺을 수 없다. 또한 바이킹의 나라 물톤과 그레이스도 동시에 동맹을 맺을 수 없다. (그레이스국은 이벤트를 통해 동맹을 맺을 수 있지만 만약 이전에 물톤과 동맹을 맺고 있다면 이벤트를 겪어도 적국이라면서 동맹을 맺지 않는다)

또 휴리아에서 말을 구입하거나 카리온에서 대주교를 만나 기사로 승급하는 경우에도 적절히 이용할 수 있다. 단, 기사로 승급 가능한 병사는 용사의 계급이어야만 한다. (미렌과 같이 해골 기사로 승급하는 사람도 있다)

편성

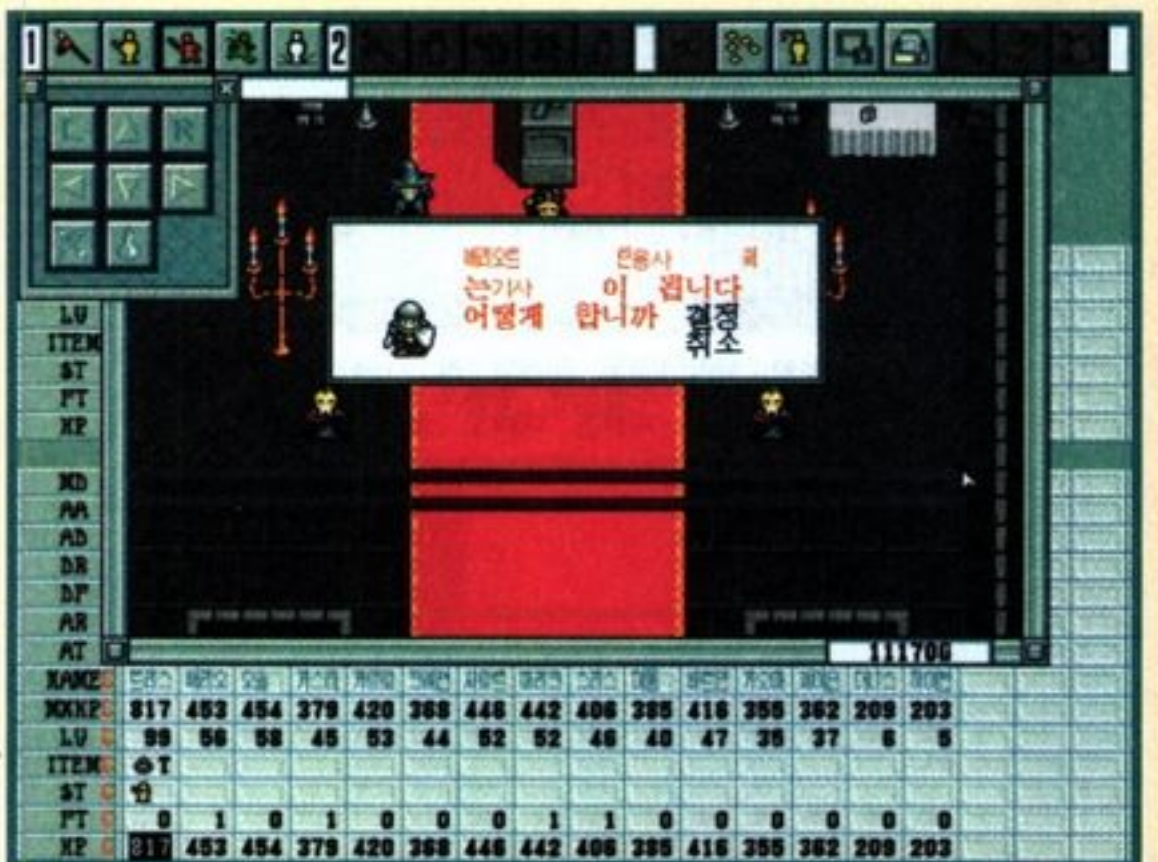
새로운 팀을 만들거나 아이템을 교환하는 등의 명령에 사용한다. 때로는 쓸모없는 병사를 해고할 때도 쓰인다.



부대의 재편성

정보

부대에 대한 상세한 정보를 알려준다.



레벨 50이 되어 기사로 성장했다



용병 위케리스를 고용한다

하브섬

괴물들의 천국. 동굴 속에서 해독약, 적십자, 3000G, 동갑 옷을 얻는다.

여기서 여장부의 전사 루리아를 만나서 동료가 된다. 동굴 끝의 거대한 괴물을 물리치면 5000G를 얻게 되며 미렌이라는 해골이 괴물에게 소화될 뻔했다면서 동료가 된다.(그런데 해골만 남았는데 살아 움직일 수 있는건가?)



보물을 지키는 괴물과 전투

리메리크

켄타우르스의 동굴이 있는데 아무런 도움이 안된다. 절명검, 부활약, 극도의 활을 얻을 수 있다.

루로이 마을

여관에서 기사인 슈이키를 만나 동료가 된다. 무기상점, 아이템 상인, 여관이 있으며 감정사도 있으니 도움을 받도록 하자. 그외에 어떤 사람이 웃음 마스크를 주며 도시사로부터 10000G를 받을 수 있다.

마법숲/동쪽

숲의 왕 웨릴을 만난다. 여기서 칼브를 데리고 웨릴을 만나

면 전설의 옷을 얻게 된다. 그리고 다른 쪽에서는 로딘비외에 8명을 동료로 얻을 수 있다.



웨릴로부터 전설의 옷을 받는 칼브

컨월의 요새

컨월의 요새 바로 앞에서 외교 명령을 통해서 요새 지하의 방으로 내려갈 수 있다. 여기서 카레스외에 5명을 동료로 얻게 되는데 특히 조련사인 토렌크는 적을 혼란에 빠지게 하는 능력이 있다.

라이어트 어촌

별볼일 없는 마을이지만 여관이 있고 한사람으로부터 사자 갑옷을 얻게 된다.

에르윈성

카리온의 참모였던 라모크를 동료로 얻는다. 여관, 무기상점이 있다.

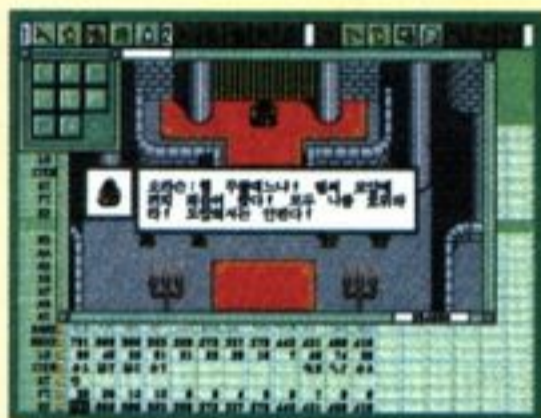


바람의 뱀파이어의 등장

2000G, 플레이트 갑옷, 흡혈 피리를 얻게 되며 바람의 장군 슬리후트와 만난다. 슬리후트는 바람의 뱀파이어를 부르는데 여기서 승리하면 물의 정령 운디네를 구하게 된다.

노호크성

성직자인 안샤프와 그의 아들 지프렌을 동료로 맺게 된다. 성주는 매우 겁이 많은 사람으로 왕 앞에 부대가 도착하면 항복한다.



겁많은 노호크의 성주

노호크의 폭포

폭포 뒷편에 동굴이 있다. 여기서 고대의 종족인 데르스미스를 만나게 되고 4명의 데르스미스 족과 달팽이를 동료로 삼을 수 있다. 또한 전설의 용자가 갖게 되는 엑스칼리버가 있으니 찾아 보도록. 엑스칼리버를 착용하고 휴리아의 마굿간에 가면



바로 여기에 통로가 있다

신마 알케인을 구할 수 있다.

휴리아성

노호크를 격파한 후에 동맹을 맺을 수 있다. 여기서 레크스 왕자와 크렌 왕자 중의 하나를 선택해야 하는데 가급적 레크스 왕자를 권한다. 레크스 왕자가 강한 마법사인데다 나중에 마녀 이제클을 동료로 맺기 위해서 필요하기 때문이다.

레크스 왕자가 없다면 이제클과 사투를 벌여야 한다. 이 성에는 마굿간이 있어 신마가 있다고 하는데 엑스칼리버를 착용하고 오면 신마를 구입할 수 있다.(신마라 해도 별 차이는 없는 듯 하지만...)

썬리스의 요새

이 곳의 장군 워드르를 포섭할 수 있다. 워드르와 숙녀인 라라 등이 동료가 되는데 그 직후에 전투를 벌이게 되니 탈출하거나 적을 격파해야 한다.

썬리스의 탑

바람의 왕이 있다는 장소. 바람의 베일, 바람 부적, 파괴 도끼 등의 아이템이 쌓여 있다. 탑 위에서 거대한 기사와 전투



거대한 기사와의 사투



신마 알케인을 구입한다

를 벌이는데 승리하면 바람의 왕을 구출할 수 있다.

베닉크성

성의 부대를 무찌른 후 아레스 혼자서 성에 들어가도록 한다. 케크왕은 마왕을 불렀다가 개구리가 되고 마왕은 아레스에게 마법의 힘을 준다.(여기서 마왕이란 사악한 마왕이 아니라 말 머리의 왕이다)

프라이 마을

파괴의 돌을 얻을 수 있다.

웰즈 마을

여관, 무기 상점, 아이템 상인이 있다. 그외 감정사와 마법 장수(1), 그리고 마법 저항력을 높여주는 마법 장수(2)도 있다. 여기서는 100G를 내면 병아리를 동료로 맺을 수 있다.(작아서 그런지 잘 싸운다)

다빈 마을

음유시인인 아폴로를 동료로 얻을 수 있다. 아이템 상인, 감정사 등이 있으며 탄광 속에서는 땅의 호각 등의 아이템 이외에 실종되었다는 그레이스의 슈비아 공주를 찾을 수 있다. 공주는 그레이스 왕에게 안내하는데 여기서 물톤과 그레이스 둘 중의 한 나라만 동맹을 맺을 수 있으므로 주의하도록 하자.

병사의 힘은 바이킹이 훨씬 강하며 부대는 그레이스가 더 많다.(실제로 그레이스와 동맹을 맺은 후에 물톤을 무찌르는 것은

불가능할 정도로 바이킹은 강하다) 또한 그레이스에는 회복 마법을 사용하는 로라가 있다.

그레이스성

슈비아 공주를 동료로 얻을 수 있다. 어떤 방에는 은감옷이 있다.

물톤

최고의 무기를 판매하는 무기점이 있다. 감옥에서는 트라코라는 이름의 캡틴을 동료로 얻을 수 있으며 그외 마을 사람로부터 카라르호름이라는 아이템을 얻을 수 있다.(만약 적국이 되어 쳐들어가는 경우 마을 사람은 달아나 버리므로 아이템을 얻을 수 없다)

화지 마을

암살 단검을 얻을 수 있다. 여관, 마법장수(2), 무기상점이 있으며 이곳이 아이템 상인에게서는 마법의 활을 구입할 수 있다.

마법의 성

여러가지 아이템이 존재하며 마법사의 제자인 카라를 동료로 얻을 수 있다.



바로 여기서 아이템을 얻는다

알카나이성

에르윈에서 달아난 슬리후트 장군이 있다. 여기는 한번 적을 격파한 후에 다시 공격해야 하며 왕을 죽이면 이후에는 샤프트에서 손에 넣은 요정의 피리를 사용할 수 있다.

벨더성

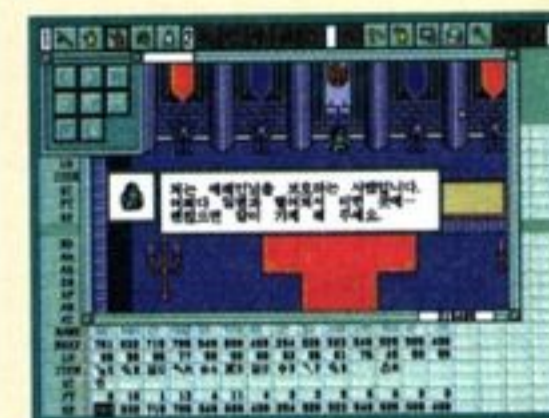
벨더, 마르시아, 리스레이의 3성 중에서 첫번째로 공략해야 할 곳. 강력한 부대가 많으며 벨더성에서는 마녀 이제클이 지키고 있다. 이제클은 강력한 마법으로 공격해오는데 만약 휴리아국의 레크스왕자와 함께 오면 이제클이 동료가 된다. 성 내부에서는 불의 장군 몰드레그를 만나게 되며 화룡과 싸우게 된다. 화룡과 싸워 이기면 물의 요정왕 니먼이 동료가 된다.



물의 정령왕 니먼이 동료가 된다

동서마시아성

동마시아성에서 모든 부대를 격파하면 왕자 크로비와 2명의 기사를 잡게 된다.(나중에 동료가 된다) 그리고 성 내부에서는 에레인을 보호하고 있던 부대 중의 하나인 카이가 동료가 된다. 그 후 서마시아성을 공략할 수 있는데 여기서는 마시아의 참모인 레리프를 동료로 얻으며 그 밖에 다양한 아이템을 손에 넣을 수 있다.



-에레인의 수행원 카이와 만난다

리스레이성

흙의 장군 맥가이어가 지키고 있다. 분쇄점을 얻을 수 있고

맥가이어를 죽이면 리스레이 마을로 향하는 길이 열린다.



정체를 드러내는 맥가이어 장군

리스레이 마을

천사를 소환할 수 있는 천사 피리를 얻을 수 있다. 그외 감정사나 무기상점 등 다양한 것이 있는 마을이다.

링커 마을

휴리아 북방의 자유의 도시. 천사 반지를 얻을 수 있다. 그리고 도지사 집에서는 도지사가 서 있던 굴뚝 뒤에서 2만G를 얻을 수 있으니 잘 찾아 보도록.

제르

작은 드래곤인 차크를 동료로 얻을 수 있다. 도깨비족이 있으며 전쟁을 포기할 것이다.



드래곤 차크가 동료가 되다

모로시아성

감옥 쪽에는 간호사인 크리스틴이 있으며 제인검과 5000G를 얻게 된다.

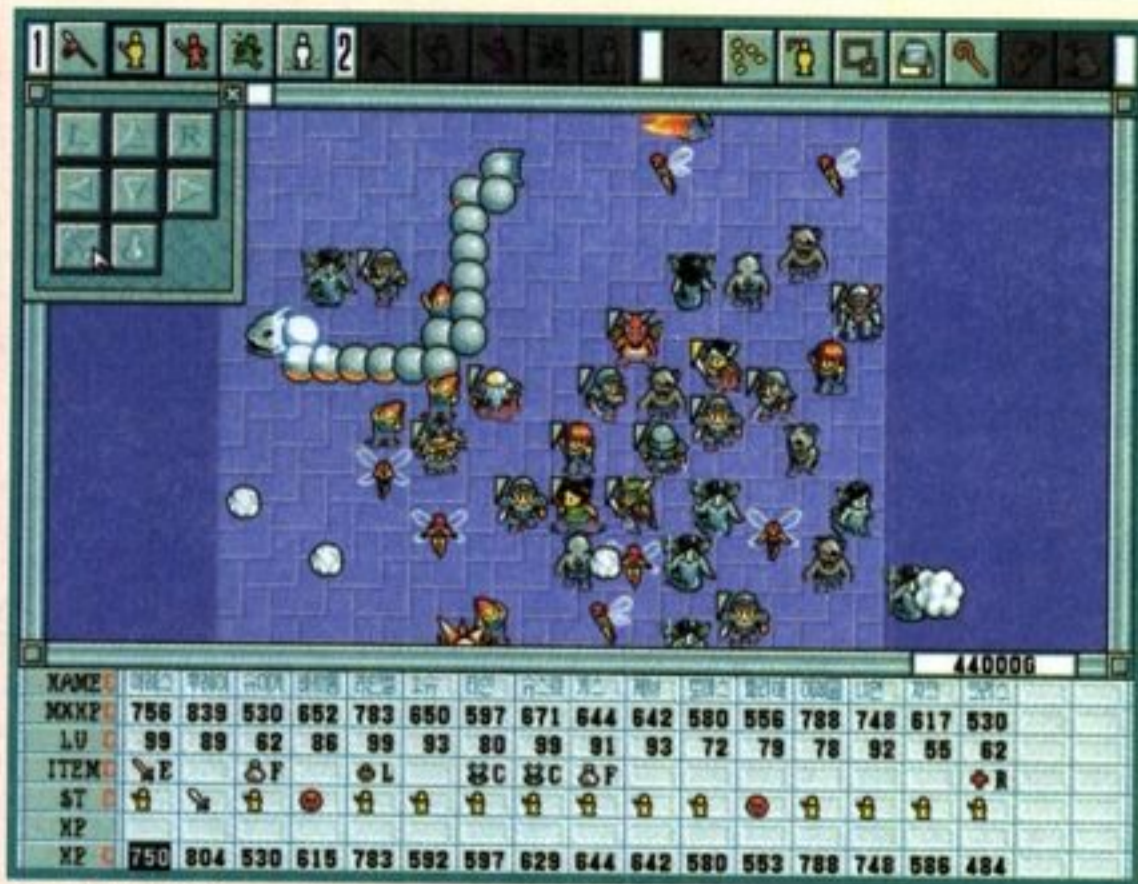
여기서는 물의 장군 오그가 수룡을 소환하여 공격해 오는데 승리하면 불의 요정왕 골드라고 불리우는 아레스는 샐러맨더를 소환할 수 있다.

세버트성

모로시아 함락 후 올 수 있다. 대포를 연사하는 세버트성을 공략하기 위해서는 다양한 소환술을 사용하여 먼저 대포를 무력화시켜야 한다.(여기서 이제클이나 레크스왕자의 분신술도 효과가 좋다) 그후에 적을



슈비아 공주를 구했다



수룡과의 싸움

공략하면 간단히 통과할 수 있다. 여기서는 아레스의 애인인 에레인을 만나게 되며 에레인의 에 4명이 동료가 된다. 그후 세버트성의 사크왕과 전투를 벌이게 되고 오르닉크 요새로 순간 이동할 수 있는 장소를 찾을 수 있다.



용이 잠들어 있는 문

용의 언덕

역시 드래곤이 있다.



용과 전투를 벌인다

바르시아의 요새

강력한 부대가 산재하여 있으며 바위 인간 등과 싸움을 하게 된다.

바르시아성

최종 목적지. 여기의 싸움은 플레이어가 직접 해 보도록 한다. 한가지 주의할 점은 최강의 부대로 성에 들어가야 한다는 것. 특히 지금까지 얻은 소환술사를 최대한 활용하면 엔딩을 보는 것도 어려운 일은 아니다.

위에서 나왔던 이벤트는 모든 이벤트를 소개한 것은 아니다. 이 이벤트 외에도 몇가지 이벤트가 더 있을 것이며 또한 동료로 얻을 수 있는 사람도 더 많다. 그러나 위의 내용을 참고로 직접 찾아 보길 바란다.



마왕 가로아와의 최종 전투

강력한 동료들

아레스

카리온 왕. 강한 능력을 지닌 기사이며 실은 불의 요정왕인 골드이다. 마왕과 만난 이후 선더 등의 강력한 마법을 사용할 수 있으며 오그를 물리치면 셀러맨더를 부를 수 있다.

는 늑대 의상을 입으면 늑대를 소환할 수 있다.

슈이키

기도사. 사자부르기 외에 다양한 마법을 사용한다. 죽을 때 사신을 소환한다.

미렌

스켈리톤. 해골 기사가 된 이후에 사자 부르기를 사용한다.

비부스

데르스미스족. 아이스의 공격 마법과 데르스미스족 특유의 통찰력을 갖는다. (적군의 능력을 탐지할 수 있다)

토렌크

컨월의 요새 방위군. 적을 혼란에 빠지게 하는 채찍을 사용한다.

안샤프

성직자. 회복 마법, 석화 회복 등의 마법을 사용한다. 위험에 빠지면(HP가 100이하로 떨어지면) 천사를 소환한다. 죽을 때는 스켈리톤을 소환한다.

레크스

휴리아의 왕자. 분신 마법과 페릭스의 공격 마법을 사용한다.

로라

그레이스의 마법사. 안샤프와



마왕을 만나 힘을 얻는다

애라인스

요정의 마법사. 샬레트와 동맹을 맺으면 동료가 될 수 있다. 분신과 선더의 마법을 사용한다.



작열! 선더 마법

오리바

레스터의 참모. 레스터와 동맹을 맺을 때 동료가 되며 선더 등의 공격 마법을 쓴다.

칼브

숲의 왕 웨릴을 만났을 때 얻

포탄이 작열하는 세버트성

오르닉크 요새

아크라인과 전투를 벌이게 된다. 여기서는 물의 정령을 소환할 수 있는 물의 호각을 얻을 수 있다.



아크라인 장군

용의 구멍

구멍이 두개가 있는데 뒤의 구멍으로 들어가야만 드래곤과 싸울 수 있다. 그러나 여러가지 아이템이 있으니 일단 앞쪽의 구멍에 빠지는 것도 생각해 볼 일이다.



이제클에게 걸린 마법을 푸는 레크스 왕자

같이 회복 마법을 주특기로 한다.

케크

베닉크성의 왕. 개구리가 된다. 거미줄, 아이스, 독안개 등의 마법을 쓴다.

이제클

바르시아군의 마녀 두목. 분신, 페릭스의 마법 외에 데스트로이, 혼란 등의 다양한 마법을 사용한다. 무척이나 강력한 적이다.

아폴로

음유 시인. 매혹의 노래(혼란), 회복의 노래(회복), 축복의 노래(피로 회복) 등의 다양한 노래를 부르며 그의 노래는 마법의 효과를 갖고 있다.

크레이

그레이스의 마스터. 전투 이탈의 능력을 사용한다.

라라

노호크 요새의 지휘관 위르드의 부하. 브레드의 능력을 갖고 있다.

후레이아

흙의 요정왕. 흙의 정령 노움을 부를 수 있으며 쿠위이크의 마법을 쓴다.

니먼

물의 요정왕으로 역시 물의 정령 운디네를 소환할 수 있다. 그외 브리저드의 마법을 쓴다.

바르툼

바람의 요정왕. 바람의 정령 실프를 소환한다. 토네이도의 마법을 쓴다.

에레인

아레스의 애인. 회복 마법이 주특기.

병아리

위험해지면(HP 100이하) 닭을 소환한다.

크리스틴

간호사. 근처에 있는 사람의 HP를 회복시켜 준다.

카이 등 에레인의 호위병

모두 전투 이탈과 브레드의 능력을 갖고 있다.

위에서 설명한 사람 중에서 마법을 쓰는 사람은 마법상인(1)에서 새로운 마법을 배울 수 있다.

특히 아이스, 선더 등의 공격 마법이나 마법의 벽과 같은 마법은 매우 유용한 마법이다.(단 소환사에게 마법의 벽이나 숨기 등의 마법을 주는 경우 그 마법을 사용하는 동안에는 소환술을 쓸 수 없다)

이밖에도 다양한 능력을 가진 동료도 존재한다.(이와 같이 다양한 이벤트와 동료를 찾는 것도 이 게임의 또 하나의 묘미이다)



눈에서 빛을 발하며 공격해오는 해골 마법사

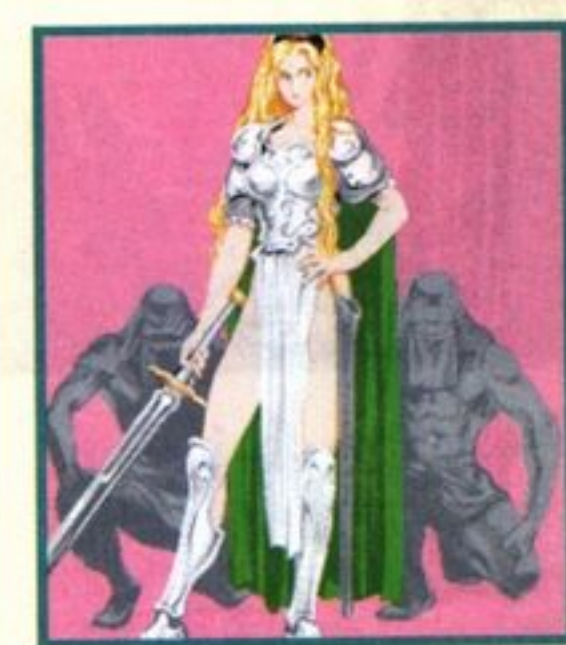


싸움은 끝나고...

분석을 마치며

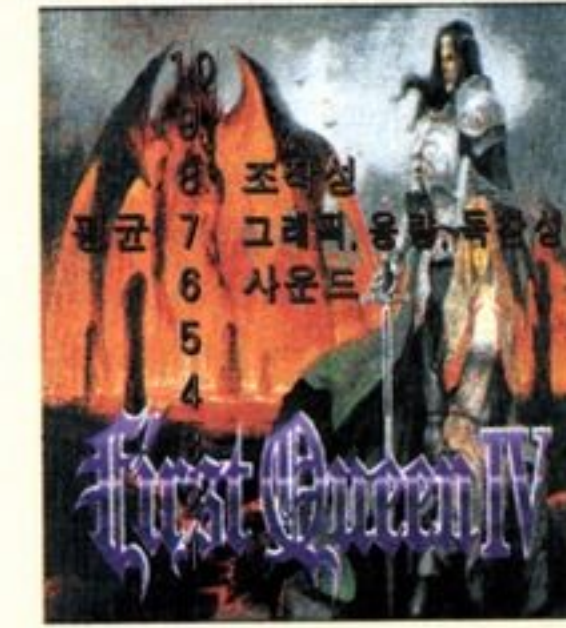
며칠이나 밤을 지새며 엔딩을 보고나니 이제서야 무언가 끝난 기분이 든다. "좋은 게임이다"라고 한마디로 평가하기엔 부족할 정도로 이 게임은 큰 매력을 갖고 있다. 몰입하기에 좋은 게임이랄까... 다양한 이벤트와 동료들. 그리고 적절한 판단을

통한 부대의 집결이나 재편성 등... 삼국지류와는 달리 수치에서 벗어난 개성적인 느낌의 전략 게임으로서 피스트퀘4는 그 모습을 빛내고 있다. 다음번에는 또 다른 방향으로 엔딩을 향해 도전해야 겠다...



챔프 최종 분석

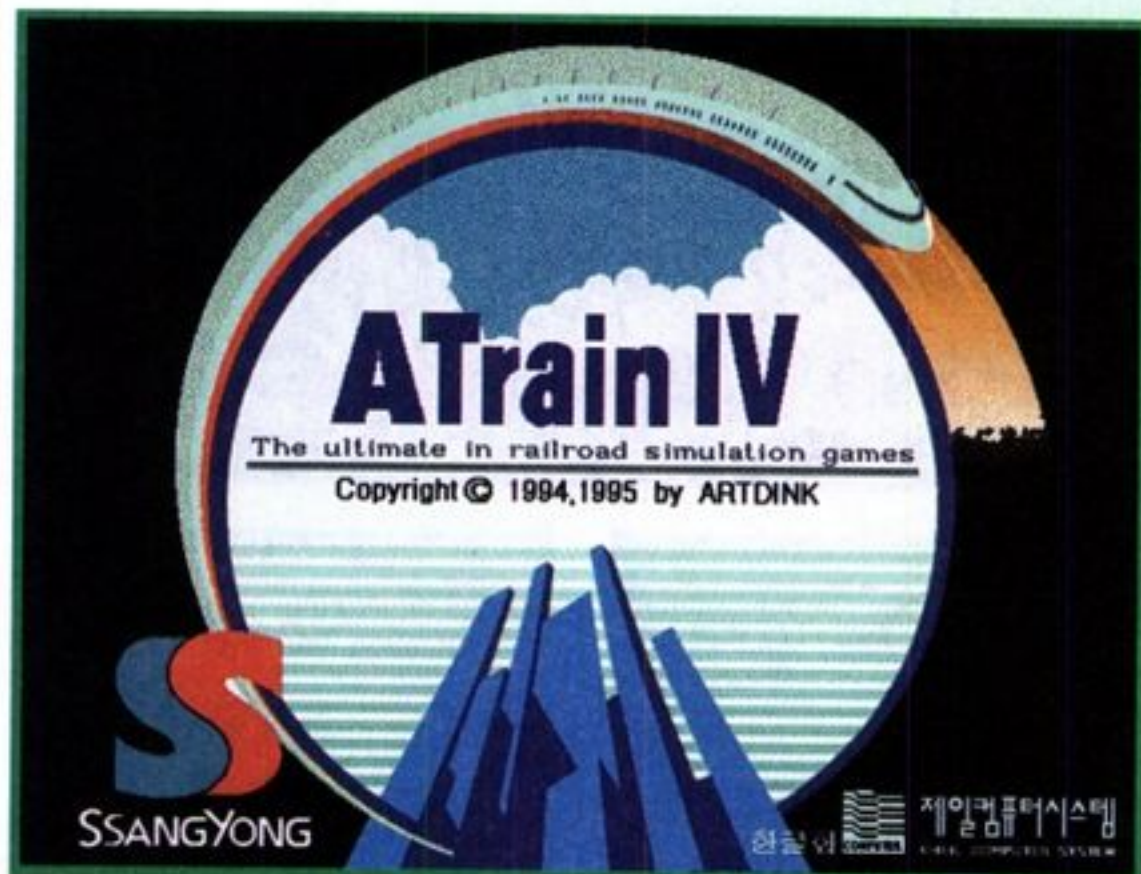
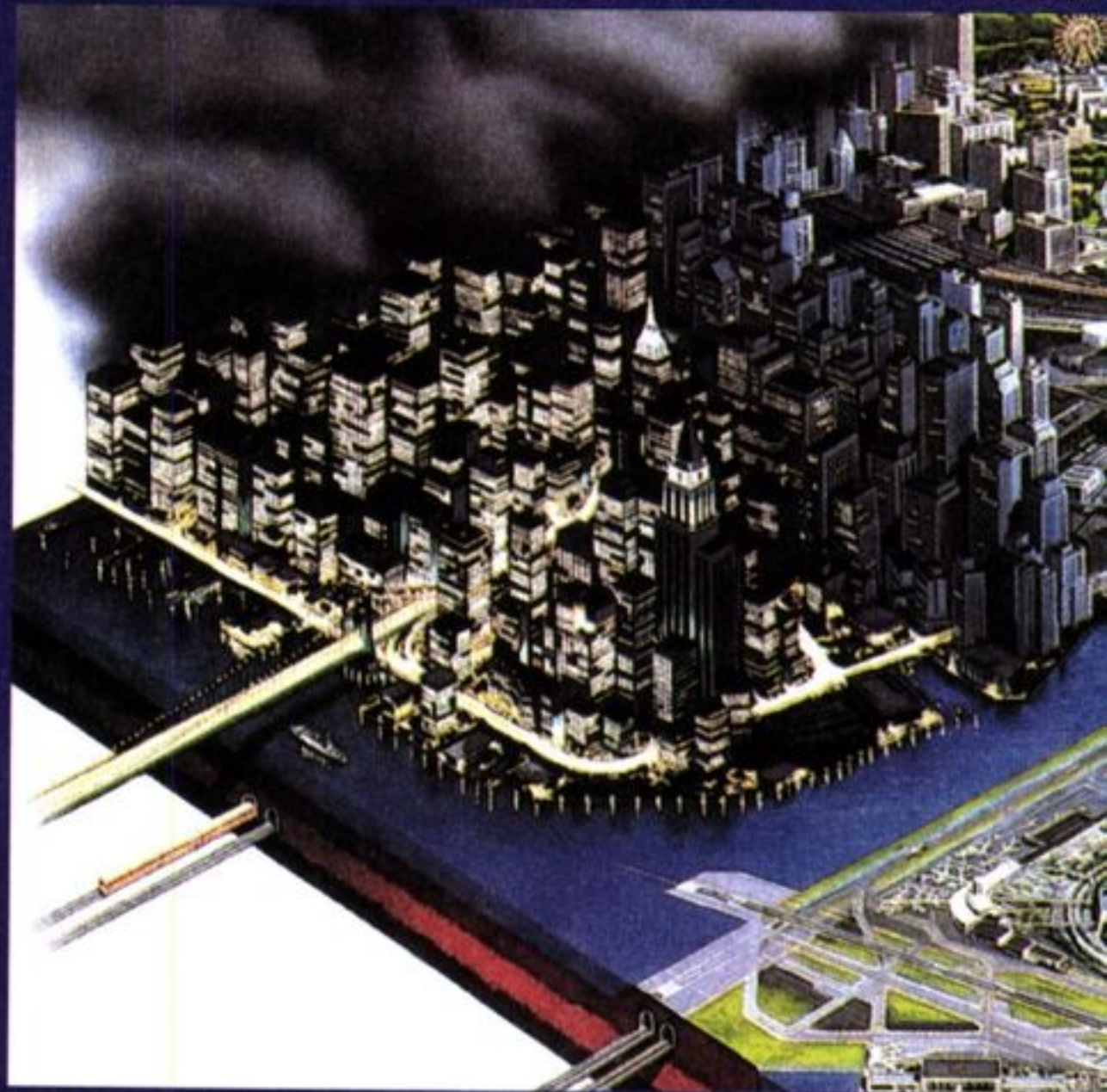
전략 시뮬레이션의 궁극적 재미를 느낄 수 있는 게임이라 볼 수 있다. 맨 처음 게임을 접할 때는 천사제국 같다는 기분이 들었지만 게임에 계속 몰입하다 보면 다양한 결과가 나오기 때문에 여러 방법을 시도할 수 있다. 조금 아쉬운 점이 있다면 사운드에 뒷받침이 안된다.



A열차로 달려라4

TAKE A-TRAIN4

- 제작사 : 아트딩크
- 장 르 : 건설 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
- 발매일 : 95/1월말 발매
- 가 격 : 33,000원
- 문의처 : (주)쌍용(02-270-8434)



처음 게임을 시작하면 4개의 시나리오 중 하나를 선택하여 게임을 진행한다. 도시가 개발되어 있는 실행(PRACTICE) 모드에서 최종적인 난이도의 하이테크(HIGHTECH)에 이르기까지 다양한 상태로 개발된 시나리오를 접하게 된다. 이 시나리오에서는 이미 모든 면에서 흑자를 보고 있는 상태이기다 다양한 시도를 할 수 있다.(단 여기서는 버스를 사용할 수 없다) 처음 시작하면 화면을 살펴보자. 우선 퀵 메뉴(QUICK MENU)를 ON하여 명령을 내리기 쉽게 한다. 왼쪽의 메뉴, 오른쪽의 SATELITE VI-

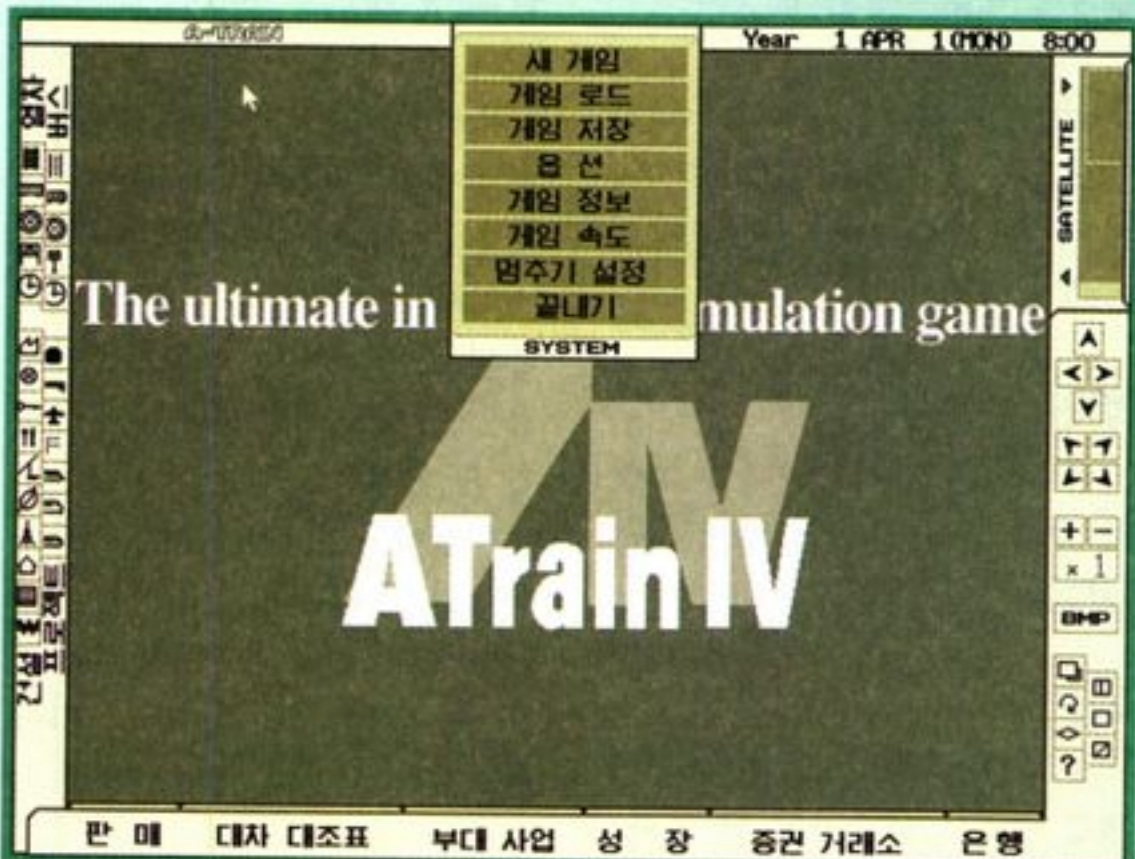
EW(위성 전망 화면)와 위 아래에 있는 다양한 메뉴를 살펴보자. 특히 왼쪽의 명령 메뉴는 전부 아이콘의 형태로 되어 있으므로 게임 중에 자유롭게 사용할 수 있도록 전부 숙지하자. 게임을 시작하기에 앞서 이 게임에서 가장 중요한 것이 돈이라는 것을 숙지하자. 한 회사를 운영하는 게임이며 이 회사는 철도만이 아니라 버스, 항공 등의 교통과 아파트나 빌딩 건설, 골프 회사의 주주로서 다양한 활동을 한다. 만일 돈이 떨어지면 플레이어는 비참한 최종 결과를 보게 될 것이다. 따라서 항상 돈의 관리를 철저히 하여

플레이어의 회사를 파산의 위기에서 벗어날 수 있게 하자.

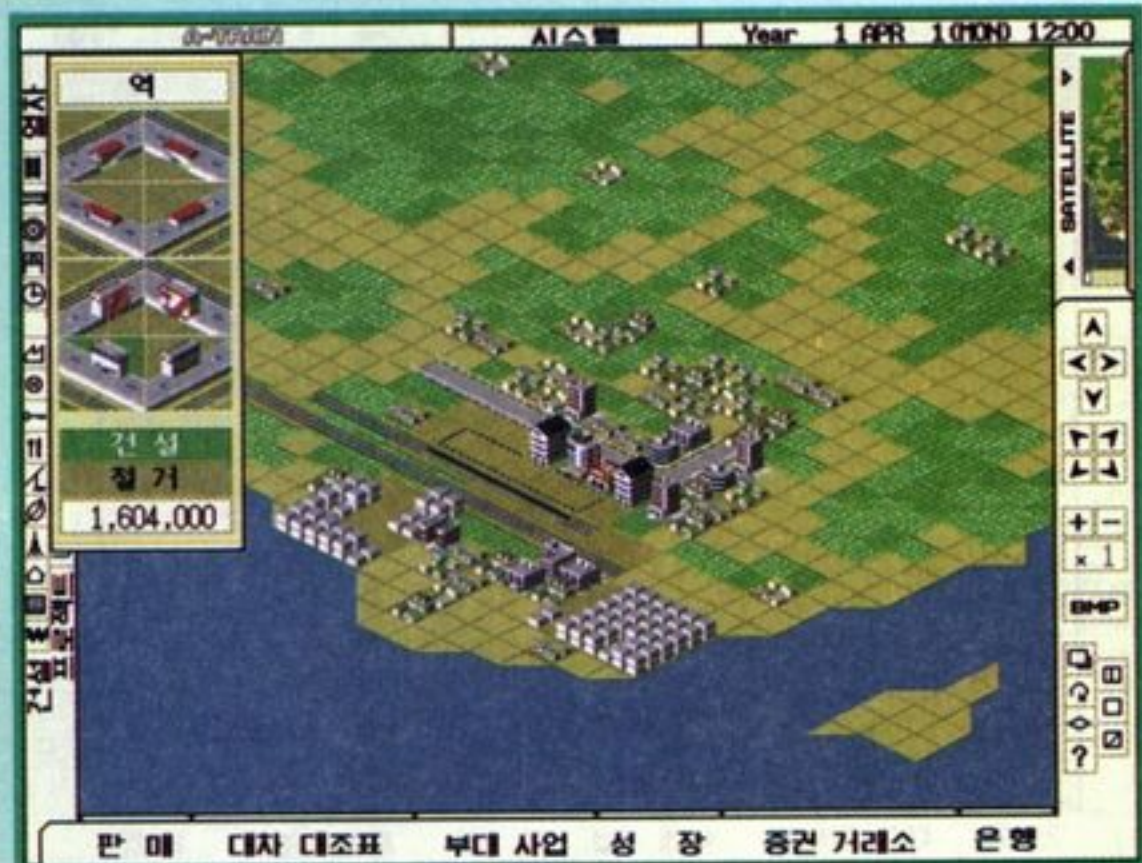
첫번째 시나리오인 실행(PRACTICE)은 철도의 운영에 관련된 문제만 신경쓰면 된다. 여기서는 인구 2000의 완벽한(?) 농업 지역 골짜기(VALLEY)에서 시작하자. 처음 시작할 일은 어떠한 지역에 어떤 식으로 철로를 놓을까 생각하는 것이다. 실행(PRACTICE) 등의 시나리오를 통해서 도움을 받을 수도 있지만(처음 설정된 철로는 매우 적절한 형태로 구성되어 있다) 새로이 시작하는 입장에서 철도의 구성을 생각해 보자. 지하철을 원형으로 도시

를 감싸게 만들면 도심형 지하철이 될 것이다. 만일 다른 지하철처럼 직선형으로 철로를 구성하는 경우 여러 대의 열차를 달리기 위해서는 둘 이상의 철로가 필요하다. 또한 도시는 역의 앞쪽(플레트 홈 반대편)을 위주로 발전하게 되므로 철로의 안쪽에서 도시를 둘러싸고 역이 세워지면 먼저 역을 주위로 하는 외각이 발전하고 이로부터 도로가 중앙으로 연결되면 중앙까지 발전되어 지역 전체가 고무 발전할 수 있다.

처음 골짜기(VALLEY)에서는 화물 철도가 하나 개통되어 있고 그 주변에 작으나마 도심



게임을 시작한다



역의 구성



자급확보에 노력해야 한다

지(?)가 형성되어 있다. 바로 여기에서 열차를 시작하도록 하자. 철로를 세울 장소가 정해지면 새로 역을 개통할 지역에서 멀지 않은 곳에 공장을 만들 수 있는 부지를 물색한다. 그리고 철로가 세워질 곳과 그 주변에

공장 부지를 비롯하여 넓은 땅을 구입해 둔다. 열차가 운행된 후에 부대 시설을 지을 자리를 확보하는 것이다.

철로를 구성하면 이제 물자의 확보가 필요하다. 철로, 역 등은 무관하지만 공장과 같은 부

대 시설들은 물자없이 절대로 지어질 수 없기 때문이다.

따라서 공장을 통하여 물자를 생산하여 앞으로 개발하여야 할 지역은 물론 이미 개발된 지역도 더욱 성장하기 위해 충분한 양의 물자를 공급해 주도록 한다.

먼저 이웃 지역으로부터 물자가 운송된 지역에 철로를 세워 공장을 세울 장소까지 연결하고 화물 열차를 운행하여 물자를 운반하자. 이 물자는 최초로 공장을 세우는데 사용될 것이다.

열차의 운행은 열차모양의 아이콘을 클릭하여 해당 열차를 클릭하고 철로에 배치한다. 이때 열차의 방향 설정은 열차의 앞칸이나 뒷칸을 선택하면 이동 방향으로 화살표가 표시된다. 공장부지에 물자가 운송되어 적당한 양이 쌓이면 공장을 지을 수 있다. 여기는 이제부터 개발될 지역에 물자를 공급하기 위

한 보급원이 되니 가급적 크고 비싼 공장을 구입하도록 하자.(또한 1개보다는 2개 정도를 세워 두는 편이 좋다)

이제 새로운 지역의 개발을 위해서 열차를 구입할 차례이다. 열차 구입시 유의할 점은 가장 성능이 우수한 기차를 가장 긴 칸수로 구입하는 것이다. A4에서 가장 우수한 열차는 AR4로 전작의 최우수 차량인 AR3가 더욱 발전된 고속 여객 열차이다. 열차 요금 또한 성능만큼이나 비싸서 최고의 수준에 육박할 것이다. AR4의 운행이 시작되면 이제 오랜 기간의 여정이 시작된다.

열차가 계속 달리고 손님과 함께 이윤이 늘어나고... 오랜 시간이 흐르면 드디어 타사에서 투자를 시작할 것이다. 인구도 늘어나기 시작하고 플레이어도 이 도시에 새로운 모습을 부여할 수 있게 된다.



열차를 구입한다

게임의 명령과 아이콘들

심시티나 심파크와 같은 끝없는 발전을 추구하는 전략 게임들의 특징처럼 A4도 아이콘 형태로 모든 명령이 주어진다.(아니 아이콘화되는 명령은 윈도우즈 이후 모든 게임의 흐름인지도 모른다)

열차/버스에 대한 명령

☆ 선로공사

새로운 철도를 구성하는데 사

용한다. 초기에는 수평 레일을 기본으로 구성하지만 후기에는 경사 레일을 사용하기도 하는데 수평 레일의 경우 시작점을 클릭하고 끝점을 클릭하면 그 사이에 레일이 구성된다. 단지 교차점이나 곡선 레일을 구성하는 경우에는 실수로 레일이 끊기는 경우가 없도록 주의하자.

☆ 열차 배치

이미 구입해 둔 열차를 달리



철로를 구성한다

게 하는 명령. 원하는 열차를 클릭하고 철로 위에 클릭한다.

☆ 열차 매매

차를 구입한다. 역시 계속 사용할 것이라면 가장 비싸고 우수한 것을 구입하는 것이 좋다. 번호의 빈 자리를 선택하고 달리게 할 열차를 구입하자.

☆ 역

역은 직선 코스의 철로에만 설치할 수 있다. 역에는 간이역과 역 빌딩 등 두가지가 있으며 역빌딩은 플레트 홈의 확장을 통해 한역으로 최대 5번선까지 증축이 가능하다.

☆ 운행 일정

열차의 운행 일정을 결정한다. 단 환상선에서는 별 일정이 필요하지 않다. 환상선은 길을 따라 직진하다가 역에서 멈추면 문제가 없기 때문이다. 운행 일정의 설정은 다양한 직선 철로를 구성하는 경우에 필요하다.

☆ 도로 공사

버스가 다닐 도로를 구성한다. 이 게임에서는 도로로 달릴 차량은 오직 버스 밖에 없으며 한개의 도로로는 1대의 버스가 지날 수 있다. 비로 이 시점에서 도로도 환상선, 즉 루프형 구성이 필요하다.

☆ 버스 배치

열차와 같이 구입한 버스를 배치한다.

☆ 버스 매매

버스를 구입하거나 판매한다. 여기서도 속도와 가격을 우선시 하자.

☆ 버스 정류장

버스가 서는 정류장을 구성한다. 버스가 다닐 노선을 따라 적절히 배치한다.

☆ 운행 일정

버스의 운행 일정을 결정한다. 역시 루프형으로 구성하면 자연스러운 흐름이 이어지므로 규제를 가할 필요가 없다.

건설에 대한 명령

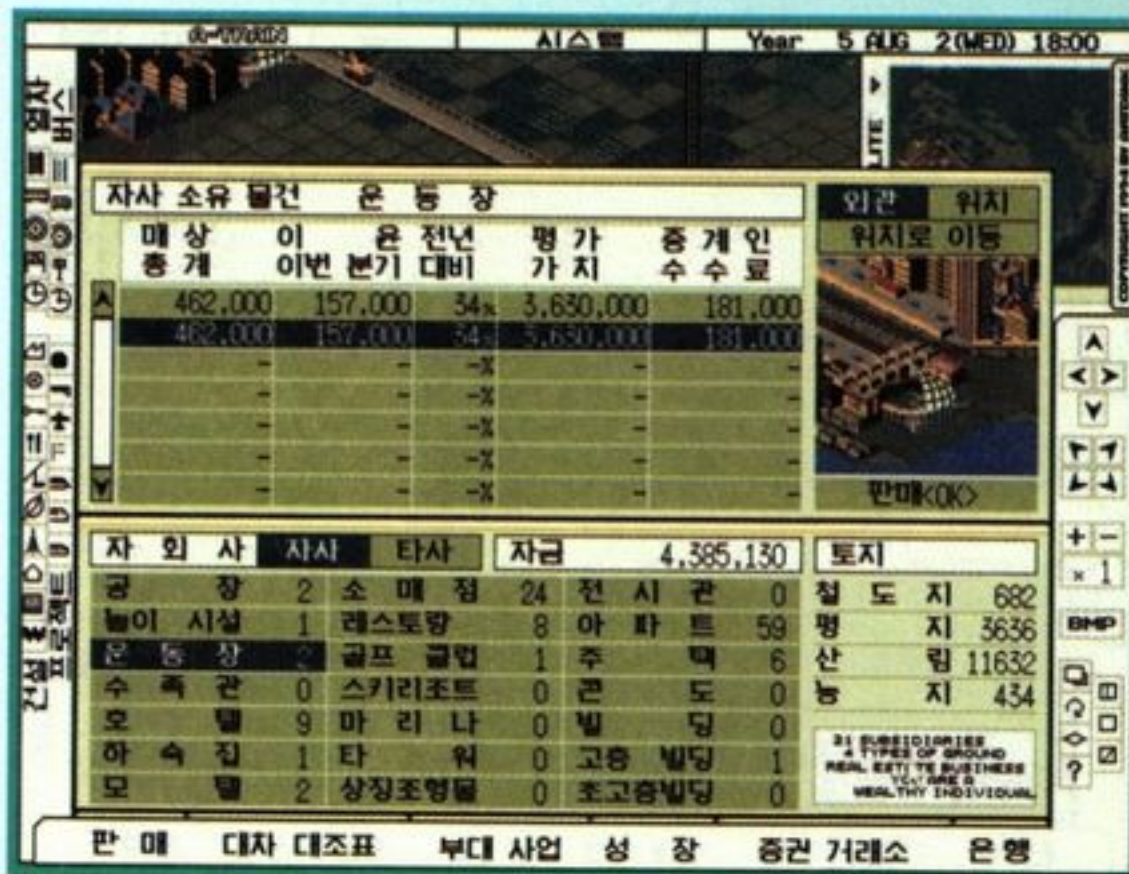
각종 건물이나 토지에 관련된 메뉴.

☆ 공장

물자의 보급원인 공장을 구성한다. 공장은 계속 물자를 제조하며 공장 주변에 미리 설정된 장소(회색)에 물자를 쌓아둔다.(전작의 경우 모든 자회사의 토지에 쌓아 두었다) 따라서 물품 제한이 심하므로 가급적 초기에 2개 정도는 만들어 주어야 한다.

☆ 오락 시설

오락 시설에는 유원지, 운동장, 수족관 등 3가지가 있다. 이 3가지는 모두 빠른 시일 내에 높은 이윤을 올릴 수 있는 건물이다. 주변에 소매점이나 레스토랑, 숙박 시설을 구성하면 이윤 확보가 가능할 것이다.



큰 이윤을 가져오는 운동장

☆ 숙박 시설

호텔, 하숙집, 모텔을 세운다. 여기서 가장 큰 이윤을 남길 수 있는 것은 호텔. 처음 투자비는 상당하지만 하숙집이나 모텔은 상대도 안될 정도의 큰 이윤을 남긴다.

소매 시설소매점, 레스토랑을 세운다. 레스토랑은 적은 이윤을 올리는데 그치지만 소매점은 아파트 등 대규모 인구 밀집 지역에 세울 경우 단기간 내에 큰 이윤을 제공한다.

☆ 레크레이션

골프장, 스키장, 마리나 등 3가지. 스키장은 단기간의 이윤이지만 상당한 가치가 있으며 무엇보다도 골프장이 큰 이윤을 얻을 수 있다.

☆ 공원

공원, 숲, 교회를 세우는 것

으로 전혀 이익을 제공하지 않는 공공 사업이다. 그러나 아파트 등 도심지 주변에서 새로운 이윤 증가와 인구 증가에 도움을 준다.

☆ 특수 건물

도시를 상징하는 시설을 세운다.

☆ 주택가

아파트, 주택, 콘도미니엄 등 3가지. 특히 아파트가 가장 많은 인구를 확보할 수 있다. 주택은 이윤이 별로 높지 않다.

☆ 임대 빌딩

이윤이 거의 생기지 않는 건물로 가급적 만들지 않는 편이 좋다.



버스는 가장 좋은 것을 구입하도록 한다



숙박시설도 돈을 벌기에 좋다

게임을 위한 조언

이 게임에 있어 가장 기본적인 원리는 플레이어가 지역 발전을 도와주는 것이지 주도하는 것이 아니라는 것이다. 새로 개발될 지역에 열차를 운행하고 일정 기간이 지나면 건물 등이 생기면서 어느 정도 인구가 늘기 시작한다. 발전 속도는 이전의 A-TRAIN3에 비해 현저히 느리다. 그리고 플레이어가 직접 건물을 세우지 않으면 타사에서 투자를 하는 경우도 드물다. 인구가 적고 성장율이 낮기 때문에 발전의 최대치도 상당히 낮다. 그러므로 초기에는 인구 확보를 위해 아파트 구성을 권장한다. 아파트는 가장 많은 수를 수용할 수 있는 가장 비싼 아파트를 짓는 것이 아파트 자체의 가치나 수익 그리고 가장 중요한 인구면에서 유리하다. 인구가 많아야 발전도 가속화되기 때문이다.

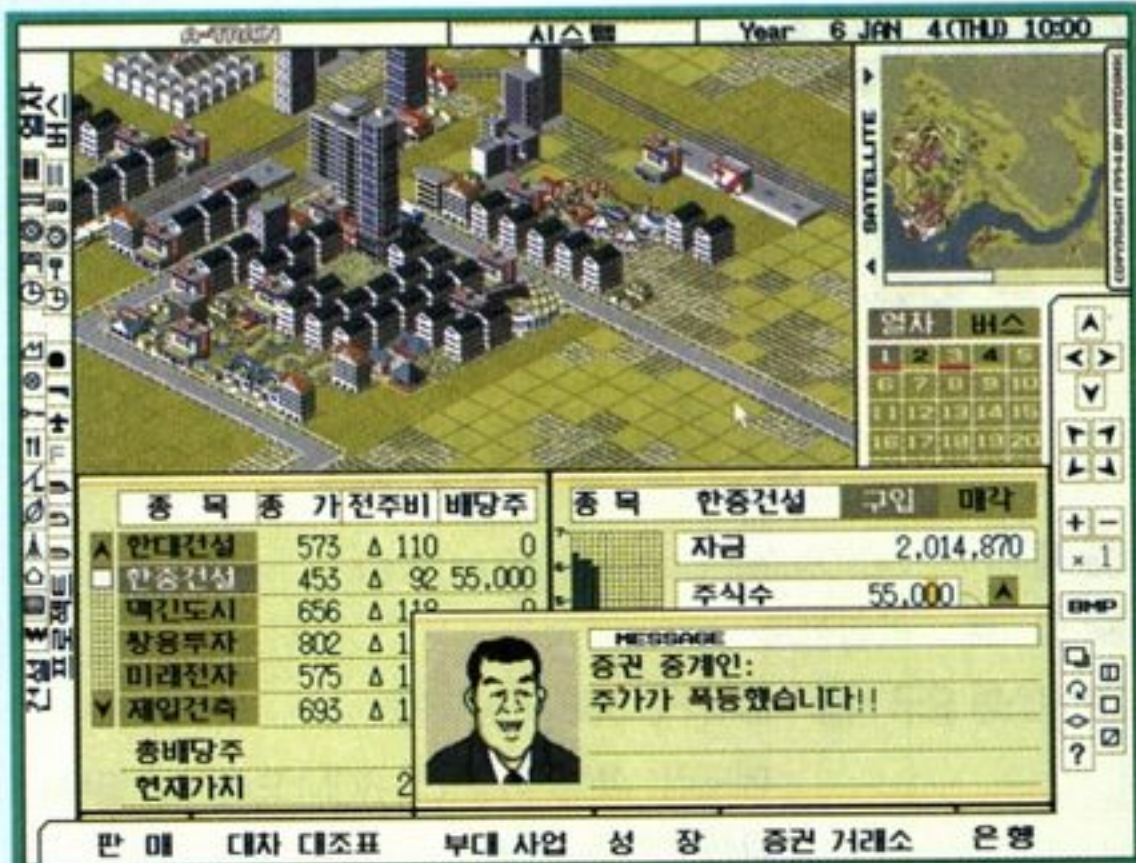
이때 도로를 역으로부터 연결해야 아파트 이용율이 증가하여 가치도 올라가고 이로부터 수입이 생기고 발전이 가속화된다. 그리고 동시에 버스를 운행시켜야 한다. 버스도 열차와 마찬가지로 가장 빠르고 비싼 것을 운임 면에서 상당한 이익을 가져온다.

아파트를 통해 인구를 확보할 때 레스토랑, 호텔이나 소매점도 상당한 재미를 볼 수 있다. 이런 편의 시설들은 아파트가

치에도 상당히 이바지하고 그 자신도 이윤을 제공하며 가치 상승을 통해 전체 재산의 확보를 가능케 한다. 이 부대 사업의 이윤은 기타 이윤으로 표시되며 매달 말일에 결산이 된다. 따라서 월별 수익으로 선택한 경우에는 부대 사업의 이윤이 생기는 것을 보기 어려울 것이다. 그렇지만 연별 수익으로 표시하면 과연 부대 사업이 어느 정도의 이윤을 가져오는지 확인할 수 있을 것이다.

초기 재정의 확보에는 주식 투자가 기여한다. 주식 투자는 유동자금(철도, 버스 등의 운용 비용, 가까운 시일 내에 건물지을 돈, 세금, 은행 빚 상환액)을 제외하고 남은 자산에 대해 가능하다. 물론 위험을 감수하고 이를 무시하고 투자할 수 있지만 주가 변동 시기의 불특정성으로 인해 그런 모험은 하지 않는 것이 좋다. 주식투자의 원리는 가장 폭락했을 때(대략 300선)에 가장 싼 3종류 정도를 살 수 있는 한 최대한 구입하고 주가동향을 관망하다 최고치에 오를 때에 파는 것이다. 그리고 바로 닥쳐 올 최하한선에서 다시 구입하는 일을 반복하면 나름대로 상당한 수익을 거둘 수 있다. 그리고 매년 7월에는 주식 배당금도 나온다

제대로 회사를 운영한다면 충분한 이윤이 들어올 것이다. 그



주식이 폭등했다. 팔아넘길 기회다

러나 한가지 주의하도록 하자. 플레이어가 이익을 볼수록 납부해야 할 세금도 늘어난다는 것을... 혹자라는 것이 결코 좋은 것만은 아니다. 세금 공무원은 꼬박꼬박 순이익의 50%를 소득세로 거두어간다. 이 수치는 회계 관리일인 4월 1일에 장부를 통해 이루어지므로 4월 1일 이전에 세금을 줄이는 노력을 필요로 한다. 바로 적자 만들기의

수법으로 이윤을 통해 새로운 투자(주식, 건물)을 하여 순이익을 없애는 것이다.



적자라도 충실한 투자에 신경 쓰도록 하자

분석을 마치며

요즈음의 화려한 그래픽을 추구하는 추세와는 다른 나름대로의 깔끔한 그래픽처리로 특히, 밤과 낮의 차이를 둔 파레트 형식은 상당히 인상적이었다. 전편에선 철로등을 세우는데 상당한 지형적 제약을 받았는데 비해 고가도로, 터널 등을 통해 지형적 제약이 상당히 줄었고 더

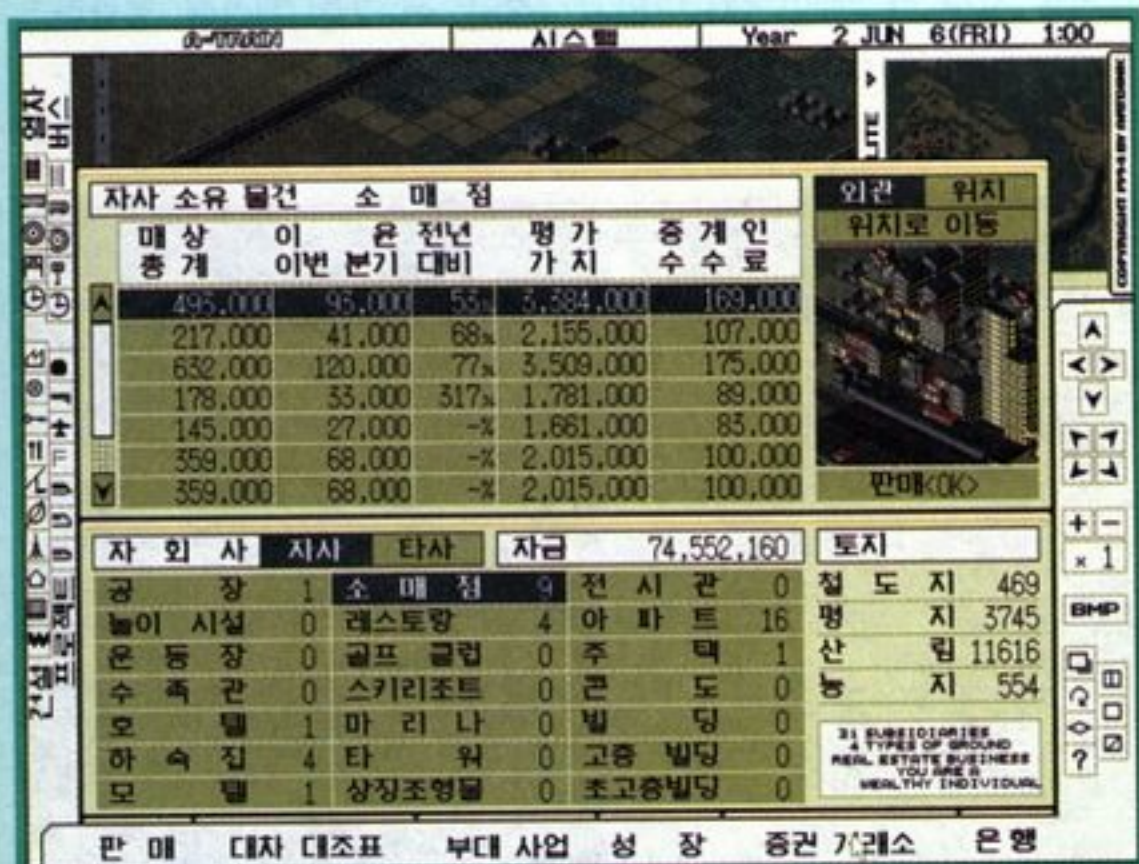
욱 다양한 교통시설 (자기부상 열차, 지하철, 모노레일, 버스, 등)의 신설로 상당한 재미가 부가됐다. 자기가 맡은 지역의 발전을 통해 자신의 철도 사업을 발전시킬 수 있다는 면에서 심시티류의 전략 게임과도 일맥상통한다고 할까?

분석을 마치며

처음 게임에 접했을 때 심시티2를 보는 듯한 착각에 빠지기 십상이다.

근데... 게임을 접해보면 플레이어가 게임의 주도자가 아니라는 것에 놀라지 않을 수 없다.

근데... 요즘 게임답지 않게 386 기종에서도 무리없이 구동되는 것이 마음에 들었다.



소매점을 통해 돈을 벌도록 하자

사이버워

Cyberwar

- 제작사 : SCI(Sales Curve Interactive)
- 장 르 : 복합장르
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상(CD ROM 드라이브 필수)
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
- 발매일 : 95/1월말 발매
- 가 격 : 69,000원
- 문의처 : LG 소프트웨어(02-767-0601)



가상현실(Virtual Reality)이라는 주제가 이제는 그리 낯설은 개념이 아니다. 적어도 컴퓨터 플레이어들에게 있어서는 말이다. 흔히 시뮬레이션 게임이라고 하는 분야가 바로 가상

현실의 모태가 된 분야이기 때문이다. 즉 어떠한 상황이나 장비의 사용법을 PC상에서 구현하려는 시도는 과거부터 꾸준히 행해져 왔던 것이며 게임 유저들은 과거부터 비슷한 방식을

계속 즐겨왔다고 할 수 있다.

시뮬레이션이라는 분야가 그 수준이 높아지고 발달하여 새로운 이름인 가상현실이라는 것으로 발전하게 됐다. 단순히 시각을 이용해서 환경 구현 혹은 모방(Simulation)에 치중하던 것이 이제는 환경 모방이 아닌 감각(시각, 청각, 촉각 등)의 다양

화를 통해서 비로소 보다 현실감을 높이게 된 것이다.

아무튼 이렇게 초기 시뮬레이션이라는 분야에서 발달한 가상현실이라는 분야는 이제 당당히 하나의 연구 분야로써 자리를 굳건히 확립했으며 PC 게임에 까지도 새로운 이름으로 그 영역을 확대하기에 이르렀다.

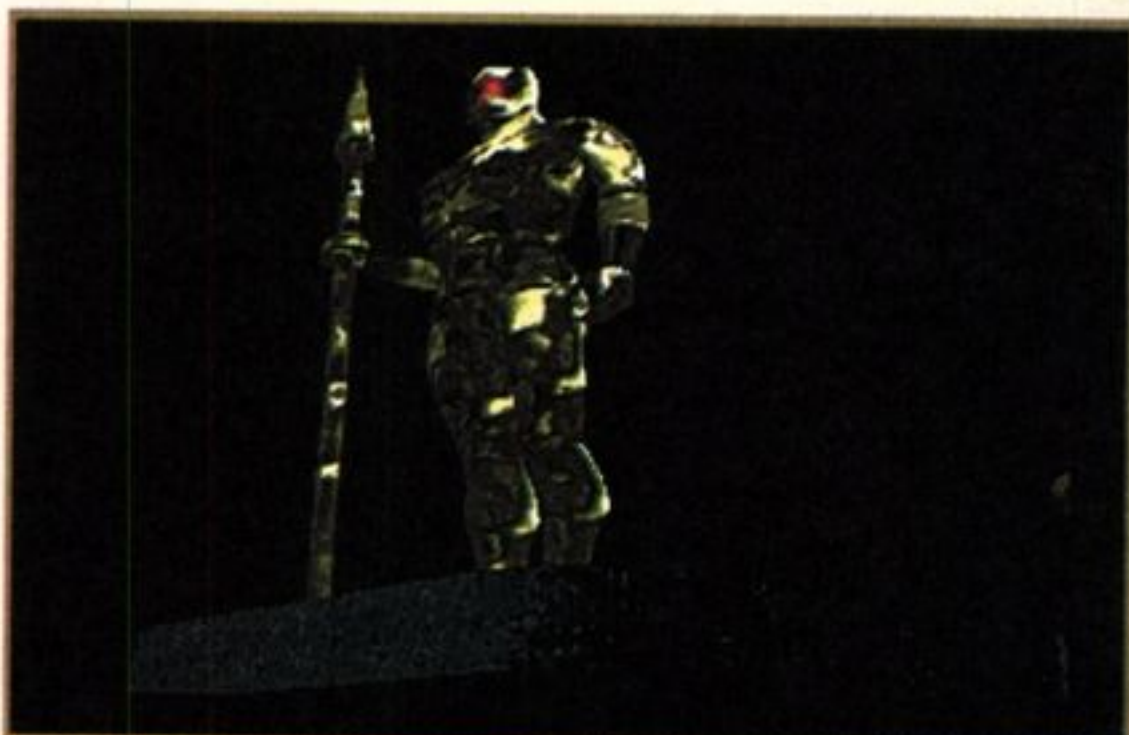


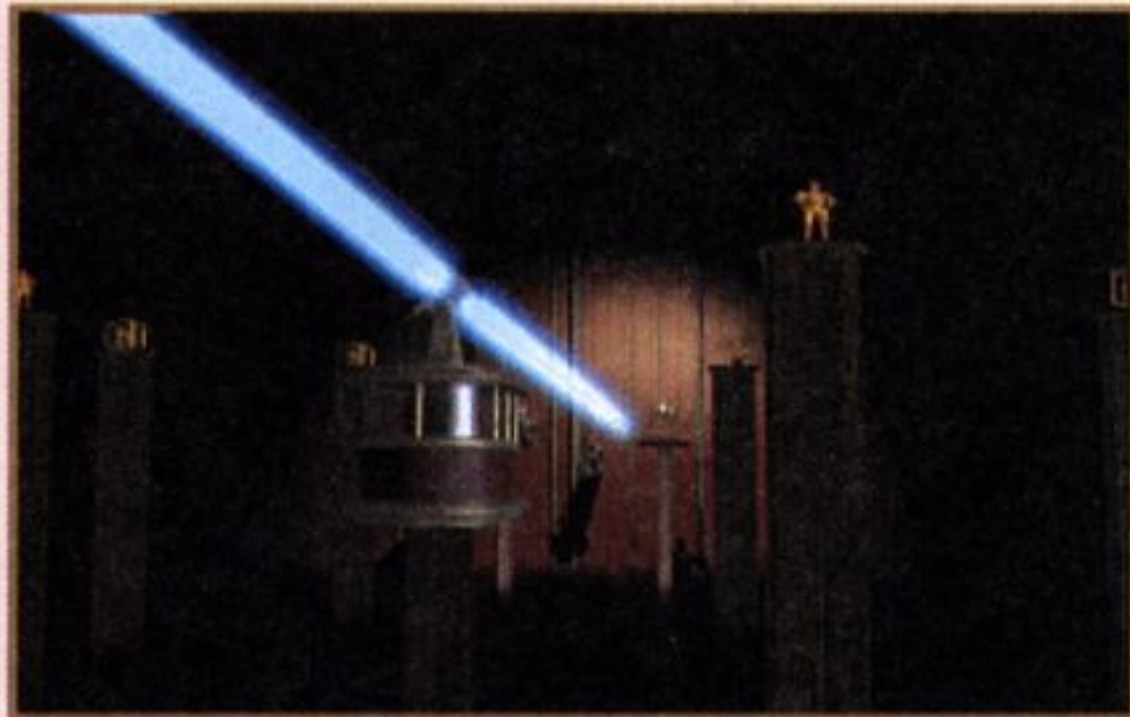
사이버워의 이야기

사이버워(Cyberwar)는 올 여름에 출시 예정인 극장용 영화를 먼저 CD ROM 게임으로 제작한 것이다. 제작사인 SCI의 설명을 보니 워크스테이션인 아이리스 인디고2(Iris Indigo2)를 사용하여 모든 그래픽을 3차원

으로 처리했으며 게임을 만든 데 사용했던 장비를 영화제작에 응용할 수 있도록 영화제작업체에게 장비와 제공하여 제작하는 것이 올 여름 개봉될 영화라고 한다.

여담이지만 이제 이런 추세를





감안한다면 CD ROM 타이틀은 단순한 게임이 아니라 영화보다 앞서 즐길 수 있는 전달매체의 역할을 하게 될 것이라 추측할 수 있다. 이는 액세스(Access)

사의 죽음의 달빛아래서(Under the Killing Moon)란 작품 혹은 오리진(Origin)사의 윙코맨더3(Wing Commander 3)에 서도 잘 나타나 있다.

게임과 영화의 즐거

영화 론머맨

부패한 정부기관은 비밀리에 안젤로 박사가 주도하는 가상현실 연구를 지원했으나 불행히도 정부기관원 샵의 목표와 안젤로 박사의 목표는 차이가 났다. 안젤로 박사가 인류에게 유익한 연구를 원했던데 반해 그들은 신병기를 만들기를 원했던 것이다. 안젤로 박사는 자신의 연구에 대한 그들의 간섭을 멈추기엔 너무 늦은 시점에 와서야 샵의 의도를 알아차렸다. 안젤로 박사는 VSI에서 연구하는 동안 두뇌를 자극하는 가상현실을 사용함으로써 지능을 발달시키는 방법을 개발했다. 그 기술은 실험대상에게 지능을 향상시키는 화학약품을 투여하는 방법으로 안젤로 박사의 첫번째 실험대상 중 하나인 로스코라는 이름의 침팬지는 그에게 사용한 화학약품으로 불안정하며 강한 공격력을 지닌 공격머신으로 변해 버렸다.

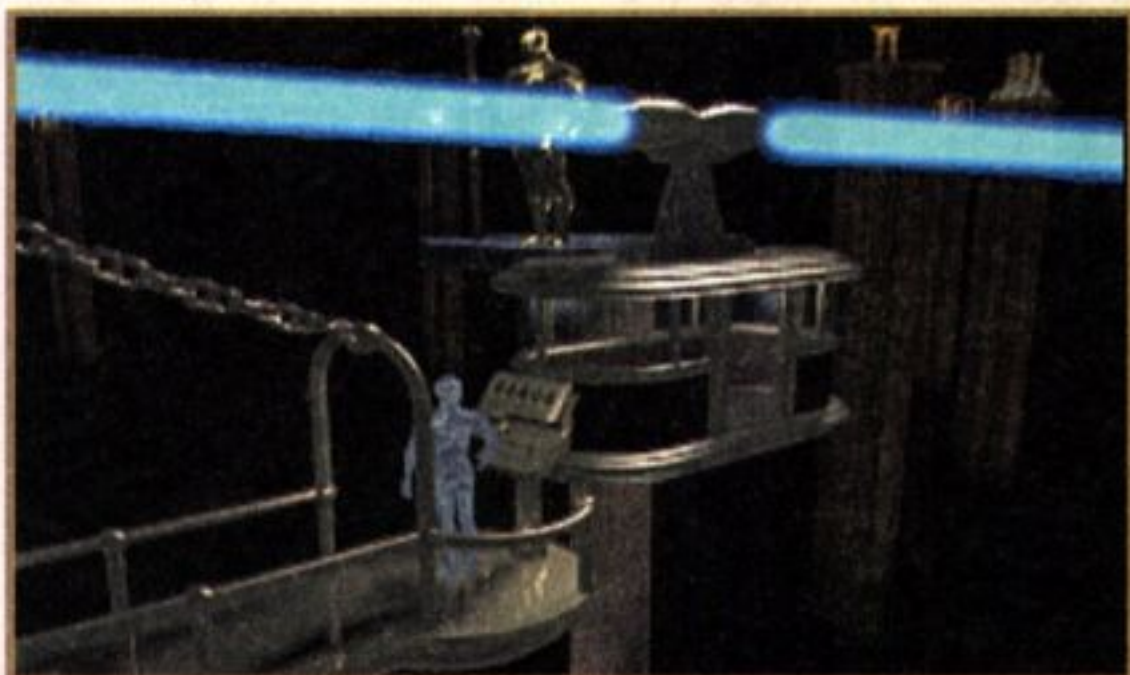
그 화학약품의 이름이 바로 악명 높은(다섯개의 공식계획(5 Formula Project))으로써 안젤로 박사는 지능향상 기술을 인간에게 시험해 보길 원했다. 그는 그의 실험대상으로 저능아인 조브를 선택해서 비밀리에 실험을 시작했다. 그러나 사악한 정부기관의 대리인인 샵은 조브

에게 사용될 해가 없는 화학약품을(다섯개의 공식 계획(5 Formula Project))으로 바꿔치기 했다.

샵에 의해 바꿔치기 된 약품은 조브의 IQ를 증가시킨 것과 더불어 그의 정신감응 능력을 무한히 높여 놓았다. 뿐만 아니라 부작용으로 말미암아 다소 불안정해지고 주위 사람들에게 위험한 인물이 되버렸다. 그는 자신에게 해를 입혔던 모든 사람들에게 대한 복수를 감행했고 가상현실의 세계에서 여자친구와 더불어 모험을 즐기던 중 우발적으로 그녀의 정신을 파괴시켜 버렸다. 조브는 끝내 미쳐 날뛰게 되었으며 자신이 세계 컴퓨터 정보망안에 존재하는 순수한 에너지 형태가 되기로 결심하고 VSI 건물로 들어가 자신을 컴퓨터 내부로 던져 넣고 지금까지 창조된 어떤 것보다도 강한 존재인 사이버조브(Cyberjobe)가 되어 버렸다. 안젤로 박사는 사이버조브를 따라서 컴퓨터 속으로 들어갔지만 사이버조브는 세계의 컴퓨터 통신망으로 탈출하여 지구상의 모든 전화기 벨이 울리게 하였다.

게임 론머맨

사이버조브는 세계의 컴퓨터들 내부에 자신의 가상 세계를



창조하고 자신의 기억 속의 맥킨 신부, 제이크 심슨, 프레드릭 팀 박사, 침팬지 로스코, 그리고 샵의 관리자 등을 새로운 형태로 재창조하여 그곳에 거주하게 했다.

그는 자신이 만들었던 빅레드라는 잔디깎기 기계의 가상형태까지 창조했다. 그는 자신의 고통으로부터 회복되었고 그의 신경조직이 이제 그가 살고 있는 컴퓨터 세계에 완전히 융합되자 안젤로 박사에게 대한 복수를 계획했다.

그는 현실세계로 손을 뻗쳐 안젤로 박사와 피터 파켓, 그의 어머니인 카를라 파켓을 그의 가상세계로 끌어들였다. 거기서 그는 파켓 모자를 뚫을 수 없는 인공구면체 속에 가두었고 안젤로 박사가 그들을 구출하도록 함으로써 도전을 행했다. 안젤로 박사는 사이버조브의 세계에서 발걸음마다 사이버조브의 조롱을 받고 빅레드에게 쫓기면서 사방의 공격을 받아야만 했다. 사이버조브와 그의 잔인한 게임들을 물리친 후 안젤로 박사는 피터와 카를라 두 모자를 구출하고 사이버 조브와

직면하게 됐다. 사이버조브가 그의 앞에 서있는 안젤로 박사를 봤을 때 갑자기 그의 인간성 모두가 사라졌던 것이 아님을 깨닫게 된다. 그는 현재와 같은 가상적인 존재로 변화된 책임이 안젤로 박사가 아니라 자기 자신에게 있다는 것을 깨달았다. 순간의 연민에 사이버조브는 손을 뻗쳐 안젤로 박사를 풀어주고 그를 현실세계로 돌려보낸다. 그리고 사이버조브는 뒤를 돌아보면서(To be continued)란 메시지가 나타난다. 그 이후의 세계가 바로 사이버워 게임의 세계이다.

게임 사이버워

그후 파켓 모자와 안젤로 박사는 많은 시간이 흐른 것처럼 느꼈음에도 불구하고 실제로 그들이 사이버조브의 가상세계에 머물러 있던 시간은 단지 몇 초에 불과했다. 그들은 아직도 전화벨 소리의 울림을 들을 수 있었다.

한편 사이버조브는 자신에 대한 증오를 씻어버리자 가상적인 존재에 대해 배워야 할 많은 것이 있다는 것을 깨닫고 세계의

컴퓨터 네트워크를 탐구하기 위해 출발한다. 안젤로 박사와 파케트 모자는 그들의 집을 떠나 각자의 길을 걸었다. 그들은 산산히 부서진 삶을 매듭짓고 재건할 시간과 공간이 필요했고 그들을 덮쳤던 비극적인 사건과 타협하게 됐다.

한편 VSI 연구센터가 파괴된 후에 VSI의 동력기반의 재건이 시도됐다. VSI는 모든 군사 1급 비밀연구가 수행되는 감추어진 북 VSI기지에 모든 자원을 집중시켰었다. 그들은 북 VSI 기지에서 행해졌던 안젤로 박사의 연구를 포함한 모든 프로젝트를 백업했다. VSI 건물이 폭파될 때 마지막 백업이 있었다. 자동안전장치가 작동하여 마지막 빌딩이 폭발하기 수초전에 VSI 컴퓨터 내의 모든 자료의 복사본을 방폭광섬유링크를 통해 북VSI를 향해 전송했다. 이 마지막 데이터의 격발 속에 사이버조브의 복사본이 포함되어 있었다. 그러나 이 복사본은 어떤 종류의 필수적인 요소가 부족한 것이었다. 그것은 사이버조브 자신이 아니라 기계적인 복사본일 뿐이었다. 이 복사본은 사람들이 영혼이라고 부를 수 있을 만한 그 무언가가 부족했다. 인간성의 부족 때문에 북 VSI 기지의 사이버조브는 원래의 사이버조브보다 훨씬 위험했으나 북 VSI 기지의 군사 연구가들에게 있어서는 이 사이버조브의 복사본의 인간성 부족이

이점으로 인식됐다. 도착한지 몇분 내에 북VSI기지의 사이버조브는 자신의 동력기반을 구축하고 설계를 시작했다.

안젤로 박사는 사이버조브의 복사본에 대해서 아무것도 알지 못했고 북 VSI기지의 존재에 대해 들어본 적도 없었다. 그는 사회로부터 도피하여 로스엔젤레스 외곽의 조그만 오두막집에 자리를 잡았다. 그는 이곳에서 그가 불완전하게 공식화했던 문제의 해답을 찾아 정보로 충만한 전뇌공간(Cyberspace)을 떠돌아다니며 가상현실 연구를 하는 것으로 위안을 삼았다.

어느날 아침 안젤로 박사가 강력히 방어된 세계 컴퓨터 네트워크에서 정보노드를 통해 정보를 구하고 있을 때 특정 존재를 파악하게 됐다. 그 존재는 어딘가 친근함이 있었지만 그것은 무언가 지독히 잘못된 것이 있었다. 그것은 생명이 없는 것처럼 느껴졌다. 그보다 더욱 나쁜 것은 그 존재가 안젤로 박사의 정신과 마주하기 거부하는 인간성 없는 차가운 물체였던 것이다. 그것은 악으로 가득차 있으며 플레이어는 사이버조브의 복사본인 그를 네트워크 상에서 제거하기 위해 오메가칩을 찾아 부숴야 한다.

즉 사이버조브의 복사본이 북 VSI 컴퓨터 내부에 거주하는 세계는 오메가칩을 이용해 창조됐으며 오메가칩은 독특한 하드웨어 행렬내에 정착되어 있는 소프트웨어 구조물이다. 그것은 전 뇌 공간(Cyberspace) 기술의 정수이며 사이버조브로 하여금 그가 건설한 가상세계를 유지할 수 있도록 한다. 플레이어는 안젤로 박사의 역할을 맡아 사이버조브의 복사본과 그가 북 VSI 컴퓨터 단지 내에 만든 가상세계를 파괴하는 임무를 수행해야한다. 만일 오메가 칩이 파괴되면 사이버조브의 복사본과 그가 구축한 가상세계는 붕괴될 것이다.



게임 방법

게임은 3장의 게임용 CD ROM 타이틀과 1장의 음악용 CD ROM 타이틀로 구성되어 있다. 하나의 게임을 진행함에 따라 점점 많은 관문을 통과해야한다. 플레이어는 3장의 CD ROM 타이틀중 원하는 것을 골라 진행할수 있는 것이 아니라 첫장의 게임을 완수하고 다음 CD를 진행하는 방식이다.

게임은 각 레벨로 진행되는 것이 확연히 정해진 것이 아니라 플레이어에게 랜덤하게 주어지며 게임을 진행하다 보면 3개

의 화면중에서 원하는 하나를 선택해야 한다.

사이버조브의 가상현실 세계에서 모든 공간은 정확히 지정된 위치가 있으며 복잡한 터널들의 각기 다른 지역들에 연결됐다. 플레이어는 이 터널들을 통해 전체 가상세계에 진입할 수 있으며 게임을 재시도할 때 마다 정해진 순서가 아니라 원하는 레벨의 순서대로 각 스테이지들을 진행할 수 있다. 따라서 각 스테이지들은 알파벳 순으로 색인이 매겨져 있지만 이



것이 게임상에서 각 스테이지의 순서를 의미하지는 않는다. 각 스테이지는 3개의 CD ROM 타이틀에 걸쳐 무작위 순으로 나타난다.

각 레벨을 진행하는 방법은 아래와 같으며 플레이어가 반드시 알아야 할 내용이 있는데 연속적인 한 게임에서 단지 3번만 저장할 수 있다는 점이다. 3장의 CD ROM을 실행시키기 위해서는 각각 DISK1, DISK2, DISK3를 타이프하여 실행시켜야 한다.

인체 비행선

이 레벨의 목적은 터널을 통해 플레이어의 진로로 운항하는 것이다. 즉 계속해서 고속 비행을 하는 것이다. 플레이어는 인체 비행선 우주선을 조정해서 굴곡을 돌고 장애물을 피해야 한다. 게임 구역에는 거대한 방들과 터널들이 있다. 플레이어는 벽에 붙어 있는 방벽과 날아오는 부유기뢰를 피해야 한다. 만약 플레이어가 코너에서 너무 늦게 돌면 우주선의 손상계수가 증가하고 끝내는 방향 조작을

할 수 없는 지경에 이른다.

4번째 인체 비행선 게임에서는 분쇄무기(Disruptor Weapon)를 위해 모아야 하는 아이템이 있다. 분쇄무기는 4번째 인체 비행선 게임의 마지막에 사이버조브의 방으로 들어갈 때 자동적으로 작동된다. 사이버조브의 머리는 인체 비행선 단지의 중심에 위치하고 있다. 그것은 홀로그램 방어막으로 방어된다. 그러나 이 방어막은 100% 완벽하지 못해서 주기적으로 전류 이상이 생기곤 한다. 일반적인 무기는 이 방어막에는 소용이 없다. 분쇄무기가 충분히 충전되어 있다면 방어막이 전류 이상으로 내려질 때 사이버조브의 머리를 파괴할 수 있다.

좁은 통로

이 레벨의 목적은 조브의 부하들과 지뢰, 바다의 구멍을 피해서 통로의 끝까지 도달하는 것이다. 즉 3번 CD ROM 타이틀에는 2개의 보안문이 있다.

둘 중 하나는 무작위적으로 플레이어를 좁은 통로 공간으로 밀어넣을 것이다. 기둥이 있는

구간은 타이밍이 중요하다. 기둥으로 너무 빨리 뛰어오르면 사이버조브의 부하들에게 당하고 만다. 좁은 통로 구간 역시 뒤에서 쫓아오는 잔디깎기 기계 빅 레드에게 당할 위험 때문에 타이밍이 중요하다. 부유기뢰를 뛰어넘고 사이버조브의 부하들을 피하고 바다의 구멍을 뛰어넘어야 한다. 부유기뢰를 너무 조급히 뛰어넘으면 바다에 넘어져 빅 레드에게 당하고 너무 늦게 뛰어오르면 기뢰의 스파이크에 찢리고 만다. 또한 사이버조브의 부하들을 너무 빨리 피해도 빅 레드에게 당하고 너무 늦게 피하면 사이버조브의 부하들이 좁은 통로 바깥으로 밀어버릴 것이다.

외로 도시

이 레벨의 목적은 플레이어가 맥그리브 모노바이크(MagLev MonoBike)에서 떨어지지 않고 모노레일의 끝에 도달하는 것이다. 즉 이 스테이지는 끝마치는데 기술과 논리적인 사고를 요구하는 고속도의 게임이다.

플레이어는 크롬 레일 위에 설치된 맥그리브 모노바이크를 탄다. 레일의 코너를 돌기 위해 몸을 기울이거나 레일 주변의 적을 사격하는 등 바이크에 타고 있는 동안 몇가지 동작을 취할 수 있다. 모노레일이 두방향으로 갈라질 때 플레이어는 바이크의 왼쪽이나 오른쪽으로 몸을 기울여서 성공적으로 코너를 돌아야 한다. 이것에 실패하면 바이크는 레일의 분리지점에서 탈선하게 되고 안젤로 박사는 죽고 만다.

이 게임을 실행하는 동안 플레이어는 다음 게임의 진로를 바꿀수 있는 기회가 주어진다. 예를 들어 선로가 난이도가 높은 구간으로 통할 때 플레이어는 보다 적은 장애물이 있는 쉬운 루트로 전환할 수 있다. 선로에 있는 폴리스 드로이드같은 적들은 보는 즉시 먼저 해치워야 뒷탈이 없다. 어떤 구간에서는 앞의 모노레일이 3방향으로 갈라진다. 이때 플레이어는 장애물들과 다가오는 모노레일 기차, 에너지 장벽을 피해 안전하게 운행하기 위한 올바른 루트를 선택해야 한다.

사격장

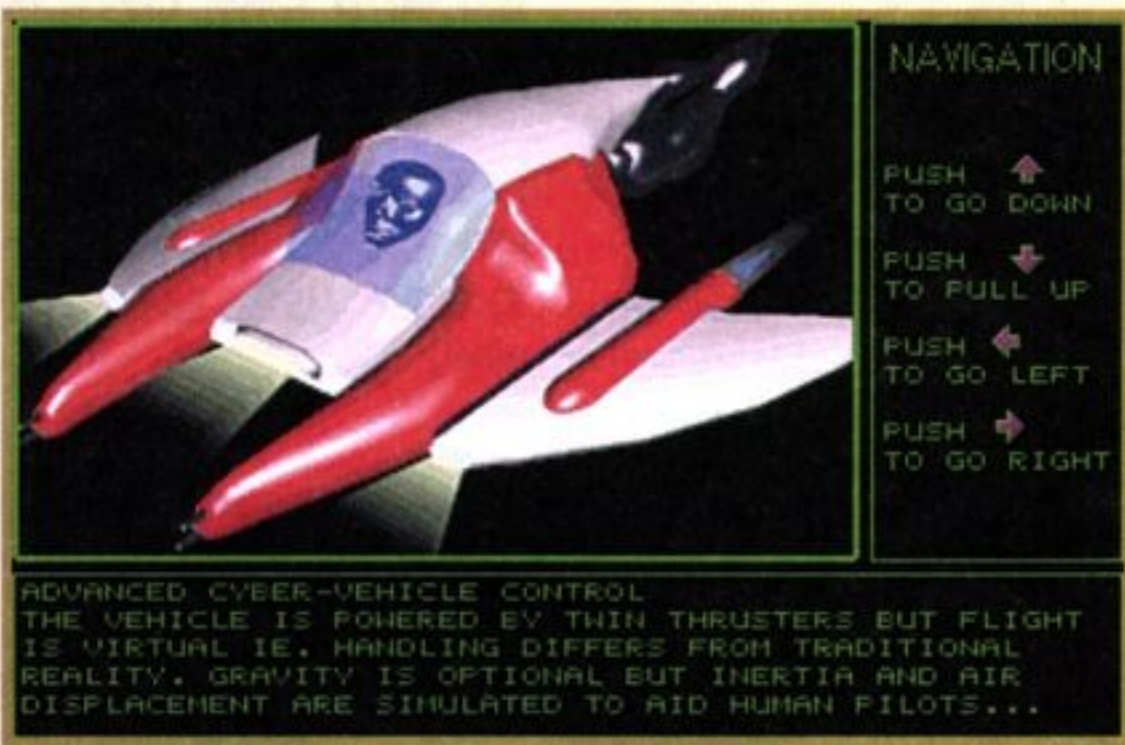
이 레벨의 목적은 보이지 않는 벽에 있는 구멍을 찾아내 맥킨신부에게 발사하는 것이다.

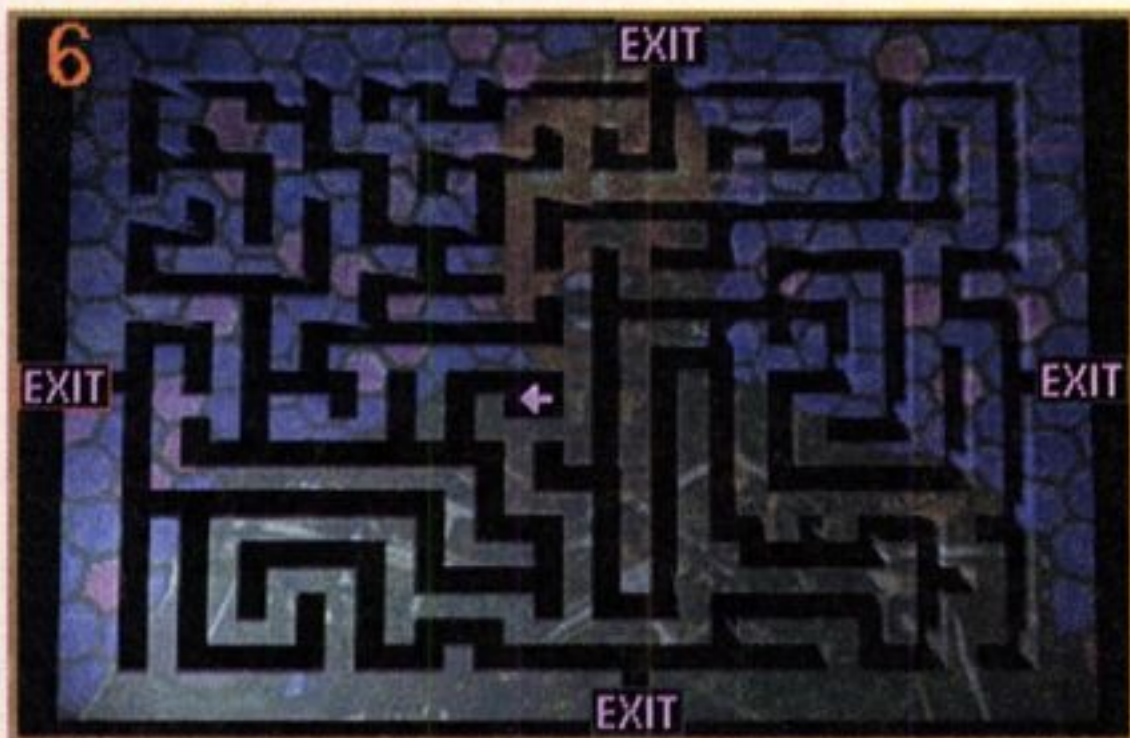
플레이어는 사이버조브의 가상현실 이미지중 하나인 맥킨신부를 마주한 대포 뒤에 자리잡는다.

맥킨신부와 플레이어 사이에는 보이지 않는 벽이 있고 이 벽에 구멍이 하나 있다. 플레이어는 맥킨신부에게 발포하기 위해 이 구멍으로 총을 쏘야 한다. 그러려면 적절한 포의 각도와 속도 조합을 선택해야 한다.

포의 계기판의 발광 다이오드 그래프는 낮음(LOW)부터 높음(HIGH)까지 순환한다.

발사 버튼을 눌러 그래프의 순환을 멈추고 적절한 포의 각도를 선택해야 한다. 다음에는 마찬가지로 과정으로 포의 발사 속도를 선택해야 한다. 이 과정이 너무 오래 걸리면 맥킨신부가 플레이어를 쏠 것이다.





디버깅 구역

이 레벨의 목적은 스위치를 움직여서 출구를 찾고 그곳을 통해 탈출하는 것이다. 이곳은 가상세계가 오메가칩에 의해 전해지는 정보로부터 만들어지고 처리되는 곳이다. 이 구역은 미로 속에 감추어진 많은 방들로 이루어져 있고 신경 독침을 가진 사이버비(CyberBee)에 의해 방어된다. 플레이어는 방들을 표지로 삼아 출구의 문을 여는 스위치를 찾아 미로를 통과하는 길을 찾아야 한다.

핵반응실

모든 정보가 오메가칩에 공급되기 전에 전자적인 유체형태로 저장되는 중심부이다.

객체 제작실

모든 물체가 랜더링되기 이전 상태인 뼈대 형태로 만들어지는 곳이다.

컴퓨터실

이곳은 신경 이전의 형태로 배열을 형성해서 가상세계의 무결성을 유지하는 전산망 처리

센터이다.

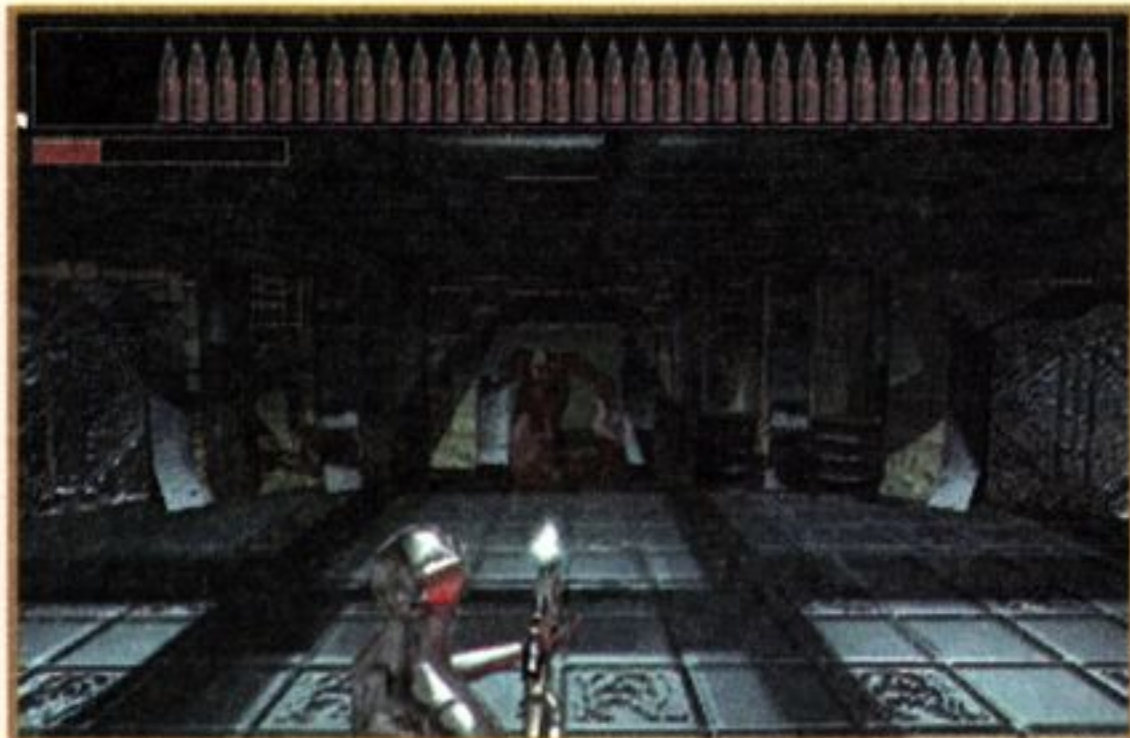
송풍실

인공두뇌 시스템 내의 모든 가상 활동과 생체역학적인 처리를 위한 냉각 시스템이다.

일단 미로 안에서 다음 갈림길로 달려가면 플레이어는 어느 쪽 길로 갈 것인지 결정해야 한다(너무 오래 걸리면 사이버비의 공격을 받는다). T자 갈림길이나 십자 갈림길에서는 걸음이 멈춰지고 플레이어는 선택을 하기 전에 여러 통로들을 둘러 볼 것이다. 통로를 달려 내려갈 때 왼쪽이나 오른쪽에 길이 보이면 그 길을 그냥 지나칠 것인지 아니면 그쪽 길로 방향을 돌릴 것인지 결정해야 한다. 길이 끊긴 곳을 만나면 순간이동장치를 사용해야 한다. 순간이동장치는 길이 끊긴 곳의 왼쪽에 있다.

돌연변이 창고

이 레벨의 목적은 버니가 플레이어를 죽이기 전에 그들을 해치우는 것이다. 플레이어는 강력한 사이버건(Cybergun)으로 무장하고 있다. 엘리베이터



로 어두운 사이버던전(Cyber Dungeon)으로 내려간다.

사이버던전에 도착하면 엘리베이터는 플레이어를 남겨놓고 올라간다.

플레이어 앞에는 3개의 철문이 있다. 이 문들은 무작위로 열리고유독성 화학약품으로 가득찬 통이나 사이버조브의 중무장된 부하 중 하나인 버니(Bernie)가 나타난다. 버니를 죽이면 어떤 숫자가 나타날 것이다. 나중에 필요하므로 이 숫자를 잘 기억해 두어야 한다.

역분해 공학

이 레벨의 목적은 떠있는 판들을 지나서 허공을 건너는 것이다. 경기구역은 두 터널 출구 사이의 허공에 떠있는 판 배열이다. 게임에 들어가면 플레이어는 완전한 격자 모양 배열을 볼 수 있다. 각 스테이지 표면의 도형은 무작위로 바뀐다. 판들은 플레이어가 서있는 판과 주위에 인접해 있는 판들 몇개를 남기고 점차적으로 사라진다. 각 판 표면의 모양은 4가지 도형과 4가지 색상이다. 나타나는 도형은 사각형, 원, 삼각형, 별 모양 중의 하나이며 색상은 빨강, 초록, 파랑, 노랑 중 하나이다.

플레이어는 특정 색상이나 특

정 도형으로만 움직일 수 있다.

예를 들어 주어지는 규칙이 빨강과 사각형이라면 플레이어는 색상에 관계없이 사각형 모양 또는 도형에 관계없이 빨강 모양을 밟을 수 있다. 처음에 플레이어는 주어진 규칙을 알 수 없으므로 몇번의 시도를 통해 규칙을 파악해야 한다.

● 플레이어는 밝게 비치는 판 위에 서있다. 주변의 판들도 보인다. 각 판은 여러가지 도형과 색상의 조합을 가진다.

● 두번째 도형의 분배 후에 판들의 색상과 도형이 바뀐다. 이 변화는 4번 일어난다.

● 플레이어는 4번의 변화가 끝나기 전에 움직여야 한다. 그렇지 않으면 서있는 판이 사라져 버린다.





색상과 도형의 변경 상태에 따라 다음 난이도가 결정된다. 판들은 때로 완전히 바뀌거나 일부만 바뀌거나 또는 색상이나 도형만이 바뀌기도 한다. 플레이어는 언제 어떤 방향으로 움직일지 결정해야 한다. 필요하다면 뒤쪽으로 움직여도 무방하다. 물론 판 배열에서 구석이나 가장자리로 가는 것은 절대 피해야 한다.

주사위 퍼즐

이 레벨의 목적은 순서대로 적절한 번호들을 고르는 것이다. 플레이어는 6면체를 마주하고 있는 조이스틱 앞에 서있다. 6면체는 올바른 순서로 각 면을 보이기 위해 조작해야 한다. 6면체의 각 면에는 숫자가 있다. 암호 순서와 일치하는 순서를 맞추면 다음 게임으로 넘어간다. 플레이어는 이미 이전 게임에서 5개의 보안 암호를 알아냈

어야만 한다.

보안 출입구

이 레벨의 목적은 문을 열기 위해 보안 조합 자물쇠를 푸는 것이다. 논리 조작 출입구는 그 자체의 폐쇄된 에어록 내에 장치되어 있다. 에어록 출입구를 여는 조합 자물쇠는 에어록 왼쪽 벽에 장치된 패널에 있다. 퍼즐은 톱니바퀴, 미로, 지혜의 판으로 구성되어 있다. 그런데 톱니바퀴에서는 추를 들어올리기 위해 올바른 방향으로 돌려야 하며 미로에서는 출입구를 찾아야 한다. 지혜의 판에서는 여러 가지 모양들로 잘려진 사각형이 있다. 이 모양들을 다른 무늬로 만들기 위해 재배열 할 수 있다. 각 부호들은 놀이판의 모양들로 만들어진다. 놀이판이 보여주는 부호와 일치하는 부호를 고르도록 한다.

강력한 순찰 로봇이다. 플레이어가 그놈에게 너무 가까이 가면 파괴당하고 만다. 순간이동구역에 도달하면 상위 레벨로 순간이동되고 지도 구역은 현재 위치를 3차원 지도로 보여준다.

오메가칩

플레이어가 파괴해야 할 마지막 관문이다. 플레이어는 1번

CD ROM 타이틀과 2번 CD ROM 타이틀의 게임을 모두 끝마쳐야만 3번 CD ROM 타이틀을 진행할 수 있다. 3번 CD ROM 타이틀의 모든 게임을 끝마치면 플레이어는 회로도시(Circuit Cities)라고 불리는 가상세계의 중심에 도달한다. 회로도시 내부에 있는 오메가칩을 파괴하면 게임은 끝난다.

분석을 마치며

이 CD ROM 타이틀은 게임이라기 보다는 오히려 한편의 영화에 가까운 방대한 모습을 지니고 있다.

1.8GB에 해당하는 방대한 용량 그리고 그안에 담겨 있는 오리지널 사운드 트랙, 전편인 영화와 CD ROM 게임인 론머맨을 접해볼 기회가 있었던 필자는 감히 이 게임을 쌍방향영화

CDROM타이틀(Interactive Movie CD-ROM Title)이란 용어를 사용하고 싶다.

그만큼 방대한 용량이 담겨져 있다는 의미이며 컴퓨터 하드웨어의 발달과 더불어 소프트웨어가 어디까지 발달했는지를 잘 나타내 주는 게임이라 말할 수 있다.



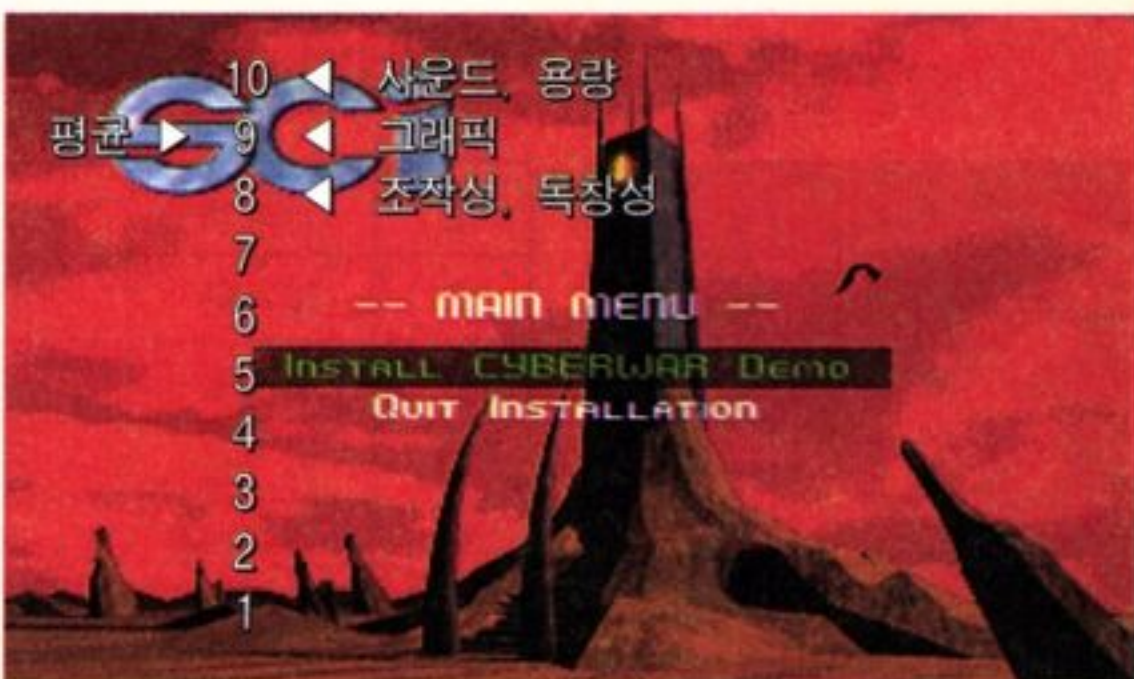
로봇 조작

로봇을 조작해서 열쇠를 찾아 로봇실로 들어간다. 플레이어는 조작판을 마주하고 있다. 플레이어는 로봇이 인접한 방 주변을 움직일 때 원격조정을 통해 로봇이 움직이도록 조작판을 사용해야 한다. 게임 구역은 여러 층으로 되어 있다. 어떤 타일은 로봇을 아래층으로 떨어뜨린다.

또 다른 위험은 하위 레벨에 설치된

챔프 최종분석

CD ROM 타이틀 4장의 오락담게 사운드는 굉장했다. 마치 영화를 다시보는 것 같은 기분이었다. 데모 화면도 거의 20분이나 진행되어 론머맨 2를 다시 보는 듯했다. 단 하나 흠이 있다면 게임의 세이브가 3번 밖에 진행되지 않아 미션을 실패하면 다시 시작해야 하는 점이 아쉬웠다.



원 머스트 폴 One Must Fall 2097

- 제작사 : 에픽스
- 장 르 : 대전액션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드 지원
- 발매일 : 95/3월말
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 쌍용(02-270-8434)

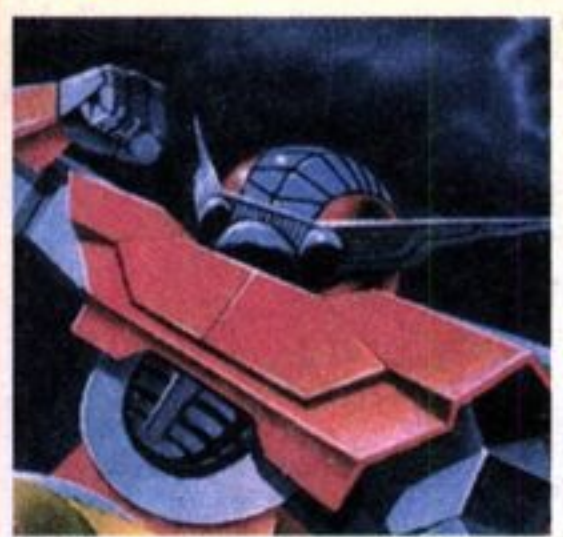


원 머스트 폴(One Must Fall 2097)은 미래형 로봇들을 소재로 한 대전 액션 게임이다. 게다가 기존의 게임과는 달리 각 대전의 승패에 따라 돈을 벌어서 로봇의 각 부분을 새롭게 업그레이드하거나 새로운 능력을 연마할 수도 있다.

원 머스트 폴만의 특징

- 첫째, 앉았다가 점프를 하면 더욱 높이 뜰 수 있다.
- 둘째, 앞으로 가면서 공격 버튼(주먹이나 발)을 누르면 약한 공격이고 그냥 공격 버튼을 누르면 중간 공격, 뒤로 가면서 공격 버튼을 누르면 강한 공격이다.
- 셋째, 싸움의 배경이 단순한 배경이 아니라 배경에서도 공격이 가해진다. 게임을 처음하는 사람이라면 좀 신경쓰이는 부분이 바로 배경에서 공격이 가해
- 진다는 것이다. 이것은 옵션에서 없앨 수 있다.
- 넷째, 던질 때는 주먹 버튼으로, 방향키는 적을 향해 던져야 한다.
- 다섯째, 각 캐릭터마다 2개씩의 끝내기 기술이 있다. 적을 쓰러뜨린 후 캐릭터가 승리 포즈를 취할 때 오려내기(Scrap) 동작을 입력하여 쓰러진 적을 들어올린 후 파괴(Destruction) 동작을 입력하면 적을 박살낸다.

캐릭터 및 기술 설명



D	아래 버튼
F	앞 버튼
B	뒤 버튼
U	위 버튼
P	주먹 버튼
K	다리 버튼

재규어(Jaguar)

가슴에 재규어 얼굴이 그려져 있는 기초적인 캐릭터.

Jaguar Leap	D.F + P(공중에서 가능)
Shadow Leap	B.D.F + P
Concussion Cannon	D.B + P
Overhead Throw	(공중에서) D + P
#Scrap	D.D.U + P
#Destruction	D.D.U + K(적을 들어올린 직후)

쉐도우(Shadow)

몸통에 V모양의 별이 박혀있는 캐릭터.

Shadow Punch	D.B P
Shadow Kick	D.B K
Shadow Grab	D.D P
Shadow Dive	(공중에서)D.F P
Ice Freeze	F.D.B P(Ice를 이긴 후에만)
#Scrap	F.U.B P
#Destruction	D.D P(마구 두들겨 패는 도중에)

소연(Thorn)

팔에 가시가 돌아 있고 상반신만 큰 캐릭터

Spike Charge	F.F + P
Off Wall Attack	(공중에서 벽에 붙은 상태에서)D F K
Speed Kick	D.F + K(공중에서 가능)
Shadow Kick	B.D.F + K
#Scrap	B.B.F.P
#Destruction	D.U.P(적이 못박힌 직후에)

시로스(Pyros)

다리와 손가락이 없고 허리 아래에 배기구가 달린 캐릭터.

Fire Spin	D.P(공중에서 가능)
Super Thrust	F.F + P(공중에서 가능)
Shadow Thrust	F.F.F P
Jet Swoop	(공중에서)D + K
#Scrap	F.F.D.D.P
#Destruction	U.D.U.D.P

일렉트라(Electra)

몸에서 전기를 발산하는 캐릭터.

Ball Lightning	D.B + P
Rolling Thunder	F.F + P(공중에서 가능)
Super R.T.	D.F.F + P
Electric Shards	D.F + P
#Scrap	B.D.F.P
#Destruction	U.F.D + P

카탄(Katan)

손에 폭풍이가 붙어있는 캐릭터.

Rising Blade	D.F + P(공중에서 가능)
Triple Blade	B.D.F + P
Head Stomp	(공중에서)D + K
Foward Razor Spin	D.F + K
Back Razor Spin	D.B + K
Fireball	D.B + P(화이어(Fire)를 이긴 후에만 가능)
#Scrap	F.D.B + P
#Destruction	B.D.F + P(스크랩(Scrap)도중 첫번째 때린 후)

슈레더(Shredder)

눈이 크고 집게손을 가진 캐릭터.

Head Butt	D.F + P(공중에서 가능)
Shadow Head Butt	B.D.F + P
Flip Kick	D.D + K
Flying Hands	D.B + P
#Scrap	D.D.F.P
#Destruction	D.U.U + P(분쇄하는 도중에)

프레일(Frail)

다리엔 가시바퀴. 어깨엔 철퇴가 달린 캐릭터.

Spinning Throw	F.F + K(공중에서 가능)
Charging Punch	B.B + P
Shadow Punch	D.B.B + P
Swinging Chains	D.P
Slow Swing Chain	D.K
#Scrap	F.F.F + P
#Scrap2	(스크랩 1에서 벽에 부딪칠 때) F.B.F.B + P
#Destruction	?

가고일(Gargoyle)

날개가 달린 새 형상의 캐릭터.

Diving Claw	(공중에서)D K
Flying Talon	D.F P
Shadow Talon	(?) B.D.F P
Wing Charge	F.F P(공중에서 가능)
#Scrap	B.D.F P
#Destruction	D.U.D.U.P(상대방 위에 내려 앉았을 때)

크로노스(Chronos)

가슴에 삼각형이 새겨진 캐릭터.

Stasis Activator	D.B + P
Fast Stasis	F.D.B + P
Teleportation	D.P
Matter Phasing	D.B + K(공중에서 가능)
#Scrap	D.D.F.P
#Destruction	F.B.F.B.P(첫번째 공격이 적을 뚫고 들어갔을 때)

노바(Nova)

마지막 보스로서 가장 손발이 큰 캐릭터.

Earthquake Slam	D.D + P
Missle	D.F + P
Air Missile	(공중에서)D.F + P
Mini Grenade	D.B + P
Chest Slam	(공중에서)D + P
#Scrap	F.D.B + P
#Destruction	D.D.D + P(상대방을 5번째 때릴 때부터)

진보된 옵션(Advanced Option)

진보한 옵션을 고르려면 주메뉴에서 2, 0, 9, 7을 한꺼번에 누른 후에 GAME PLAY로 들어가면 제일 아래에서 두번째에 등장한다.

REHIT MODE	넘어지면서 맞을 수 있나를 결정한다	
DEF. THROWS	방향키를 반대로 향하고도 던질 수 있나를 결정한다	
THROW RANGE	던지는 거리를 조정한다(0~300%)	
JUMP HEIGHT	뛰는 높이를 조정한다(80~130%)	
HIT PAUSE	때렸을 때 잠시 멈추는 정도를 조정한다(0~10)	
VITALITYx	에너지를 조절한다. (80~400%)%가 높을수록 에너지가 적게 줄고 토너먼트 모드에서는 적용되지 않는다	
KNOCK DOWN	공중에서 때리는 주먹이나 다리를 맞으면 넘어지는 지를 결정한다	
	NONE	넘어지지 않는다
	PUNCHES	주먹을 맞으면 넘어진다
	KICKS	다리를 맞으면 넘어진다
	BOTH	주먹이나 다리를 맞으면 넘어진다
BLOCK DAMAGE	보통 기술(주먹이나 다리)을 막았을 때 에너지가 얼마나 줄 것인가를 결정한다(0~35%)	

각 배경의 특징

THE DESERT	좌우에 파이프같은 것이 있는 사막의 어떤 곳에서 싸움을 벌인다. 후방에서 전투기들이 날아와선 발칸포를 쏘고 날아간다
FIRE PIT	벽에 횃불이 있고 아래에는 석쇠가 있다. 공중에는 어떤 공같은 물체가 날아다니는데 이것을 공격하면 다른 캐릭터의 아래에서 화염이 올라온다
THE STADIUM	특별한 특징이 없는 경기장
POWER PLANT	철장 안에서 전투를 벌인다. 벽에 부딪히면 감전되지만 에너지는 줄지 않는다
DANGER ROOM	배경의 40%가 어둡고 여기저기서 뾰족한 송곳이 나와 로봇들의 옆구리를 찌른다



대전 모드 화면



오려내기 화면



토너먼트 대전 화면



토너먼트 대전 화면



파괴 동작 화면



토너먼트 구성 메뉴 화면



토너먼트 대전 화면

분석을 마치며

라이즈 어브 더 로봇의 화려한 그래픽에 미치지 못하는 것만 새로운 기술의 습득, 장비의 업 그레이드 등은 게임을 보다 더 재미있게 해주는 요소들이다. 단순히 치고 때리는 격투

게임이 아니라 나름대로의 전략과 전술을 구상하여 보다 더 재미있게 할 수 있기 때문이다. 많은 자유도와 기술들이 산재되어 있어 게임을 다양하게 즐길 수 있었다.

챔프 최종분석

다른 격투기 게임에 비해 전혀 손색이 없다. 게다가 모탈 콧과 같이 잔인하지도 않고 배경이 다양하기 때문에 새로운 재미를 제공한다. 또한 386 기종에서도 무리없이 진행되기 때문에 처리 속도에 대해 고민하지 않아도 된다. 다만 한가지 요즘 나오는 게임 추세에 비해 그래픽이 그리 섬세하지 않은 편이다.

10	
9	
8	사운드, 독창성, 조직성
7	그래픽, 용량
6	
5	
4	
3	
2	
1	

갤럭시 화이터



THE GALAXY FIGHTERS

-UNIVERSAL WARRIORS-

갤럭시 화이터



*아케이드/대전 액션/선 소프트/3월 초

스토리

아주 오래전 고서에 의하면 1000년에 한번 신이 강림한다는 전설이 은하계 각지에 퍼져 있다.

우주력 XX년, 은하계의 데니아스 항성계가 그 1000년째에 접어들었다. 전설의 신을 손꼽아 기다리고 있던 사람들 앞에 나타난 것은 신이 아니라 암흑을 지배하는 악마였다. 그의 이름은 「펠덴 크라이스」.

그 자신은 번영도 쇠퇴도 없는 영원의 완전한 「하나의 종족」으로서의 존재였다. 그의 거대한 힘은 세계를 굴복시키고 혼란과 절망에 의해 붕괴의 길을 걷고 있는데 누구도 그의 힘을 막을 수는 없었다. 그리고 이제 8개의 혹성으로 이루어진 항성계를 무대로 싸움이 시작된다. 사람들은 그 재앙을 아무런 저항없이 그대로 받아들일 수 밖에 없는 것인가? 그것은 이제 당신의 어깨에 달려 있다.

망국의 왕자 아르반



멸망한 혹성 로자리스의 왕자. 마술에 능해서 다양한 마법공격이 특기이다. 이마의 뿔은 투지의 표시로 일족의 상징이기도 하다. 1000년전 펠덴의 습격을 받고 왕국은 멸망했다.

성별 : 남
연령 : 93세(12세)
신장 : 153 cm
체중 : 46 kg

슈퍼 아르반



알 블라스트
↙↘ + 공격 버튼



알 화이어
←↙↘↗ + 공격 버튼
버튼 A.B.C로 근,중,원거리와 구별해서 구사할 수 있다.



알 슬래거
A.B.C버튼을 동시에 누른다
마력을 주먹에 모은 강력한 비권. 기술이 나올 때는 무적에 가깝기 때문에 접근전으로 카운터 펀치를 사용하도록 하자.



대공 알 슬래거
→↓↘ + 공격 버튼
마력을 주먹에 모은 강력한 비권. 기술이 나올 때는 무적에 가깝기 때문에 접근전으로 카운터 펀치를 사용하도록 하자.

여성우주해적 쥬리

성별 : 여
연령 : 23세
신장 : 165cm
체중 : 49kg



전쟁 고아로 생사의 갈림길 속에서 살아남았다. 고생을 많이해서인지 게으르고 태만하게 살아가고 있는 사람을 보면 용서하지 못한다.

꿈을 찾아다니는 소년전사 루미

성별 : 여
연령 : 8세(16세)
신장 : 160cm
체중 : 52kg



루미의 혹성에도 다른 혹성의 정보가 유입되어 새로운 세계를 알게 된다. 그리고 부친과 큰 말다툼 끝에 집을 뛰쳐나온 가솔소녀 이 종족의 수명은 인간의 반 정도이고 반드시 쌍둥이로 태어난다.



한 적으로부터
력을 연마하기

던지기 기술보다도 강력하다
대쉬해서 내리친다. 어떤
상대를 들어올려 고속으로

공격버튼
에서 점핑 엘보.
따라 거리가 달라

레스
← + 공격버튼
림 입에서 화염을
군터의 상징적인
지만 나오기까지
시간이 길다

슬더
→ + 공격버튼
버튼에 따라 거리
는 슬더 태클. 근
유리

드 웨이크
서 레버1회전 +공
터의 통상기는 효
육탄공격이 많다



서 화려한 다리 연속기를 구사한다.
상당한 데미지를 입힌다. 잔상이 남
을 정도로 재빨리 대쉬해
갤럭시카 사이클론



레이저 스트록
→↘ + 공격버튼
초고속 날아차기



롤링 슬레이서
↓↘→ + 공격버튼



나오는 시간이 상당히 느리다
다음 상대에게 적중시킨다. 기술이
팔을 빙글빙글 돌려 크게 만
자이언트 너클



래빗 브로우
↓↘↘ + 공격버튼
동시 커맨드 입력으로 연
속 3단 공격까지 가능하
다



롤링 크래쉬
←모아서→ + 공격버튼
회전 육탄공격. 조금 느린
감이 있지만 공격력이 강
하다

MUSE 21
1회 50% 할인 이용권
기간: 1995. 3. 5 ~ 1995. 3. 31
국민학생은 보호자 동반 가능

재미있고 신나는 환상의 미래여행
Amuse 21
가져, 환상의 가상현실로!! 신나는 첨단 레이저볼 스포츠
Time Machine **Laser Ball +**
일반: 3,000원 → 1,500원
학생(초, 중, 고) 및 조조: 2,000원 → 1,000원
*위치: 전자랜드 신관 7층 *문의: 3272 - 5589

*아케이드/대전 슈팅게임/남코/발매중

CYBER COMMANDO

사이버 코만도

본격 폴리곤 대전 슈팅



이런 형태의 머신이다

아케이드의 유명 메이커인 남코사가 『철권』에 이어 새로운 대작을 탄생시켰다. 대전형 슈팅게임 『사이버 코만도』 독자 여러분에게는 아주 생소한 장르일 것이다. 형식은 3차원 화면의 미로에서 적기를 낚아채서 파괴하는...

기본조작



레버는 이런 형식

이 게임은 조작법이 아주 특이한데 2개의 레버가 있고 하나의 레버에는 각각 2개의 버튼이 있으며 또하나 시점을 바꿀 수 있는 버튼이 따로 달려 있다.

동작 조작법

전진	↑	↑
후진	↓	↓
좌회전	↓	↑
우회전	↑	↓
발칸	아래버튼	
미사일	위버튼	
시점변화	가운데 버튼	

목표는 메인 컴퓨터, [라마]!!



캐릭터 선택화면

우리가 선택할 수 있는 캐릭터는 모두 6기! 6기를 파괴하고 나면 인공지능 컴퓨터 『라마』의 아지트가 나온다. 아지트는 3층으로 이루어졌는데 각층마다 가공할 만한 유닛들이 플레이어를 기다린다. 보스 유닛들은 모두 우리 캐릭터들보다 월등한 성능을 가진다. 게다가 이 게임은 컴퓨터의 패턴을 이용하기가 아주 힘들다. 보스 캐릭터들까지 하면 등장 캐릭터는 모두 10기나 된다.

사이버 코만도의 붉은 사냥개 『퍼 셰이더』



표준형의 캐릭터이다. 스피드, 파워, 내구력 모든 것이 평균적이다.

대지의 보라빛 거미 『무라사메』



이 캐릭터는 척보기에도 벌써 스피드형으로 생겼다. 하지만 스피드는 6캐릭터중 뒤에서 2위를 달린다. 생긴 것과 달리 이 캐릭터는 무기의 활용성이 높다. 특히 다른 캐릭터들의 발칸 버튼이 이 캐릭터에게는 레이저 버튼이며 아주 명중률이 높은 중요한 전력이다.

사나운 한마리의 녹색 곰 『와일드 베어』



이 캐릭터가 바로 스피드 최하위를 달리는 캐릭터이다. 벌써 외모에서도 풍기듯 굉장한 파워를 자랑하며 대부분의 파워형 캐릭터가 그렇듯이 아군 캐릭터중 최고의 내구력을 자랑한다.

가거를 잃어버린 남자 필핀 돈



성별 : 남
연령 : 1000세
신장 : 189.3cm
체중 : 58 kg

부족의 전사. 짐승의 예언에 따라 무족을 상식, 자신이 누구인지도 모른 채로 살아왔던 필핀 돈. 누군가가 부르는 것을 느끼고 그 목소리의 주인공을 찾아 다닌다.



헤리체인 볼트의 강력
내리친다. 지면상을 향해 순간강력으로 주먹에 모은 기를 사용해서

헤리체인 볼트

↓↘↗ + 공격버튼
커맨드를 입력하는 것에 따라 점프계도를 무시하고 거기에서 곧바로 아래로 급강하한다. 접근전에 유리하다

다이빙 헤드베트

→↘↗ + 공격버튼
이름 그대로 머리를 사용하는 기술. 효과적이기는 하지만 너무 무모해서 웃음을 자아낸다

쇼링 롤

↓↘↗ + 공격버튼
빙글 회전한다. 경직시간이 없기 때문에 그대로 던지기 기술로 연결될 수 있다

플라이 크로스 슝

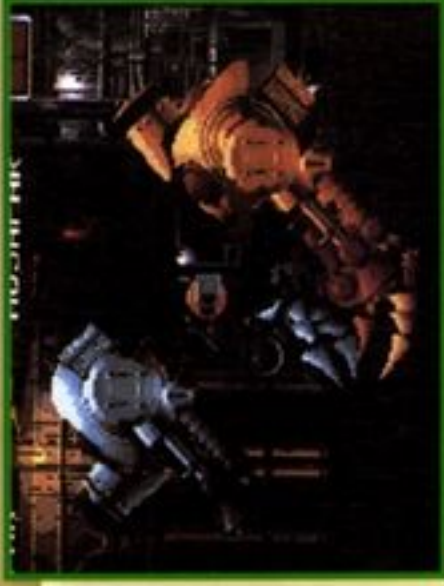
점프중 ←↘↗ + 공격버튼
빙글 회전한다. 경직시간이 없기 때문에 그대로 던지기 기술로 연결될 수 있다

군사제국의 신병기 무사파



성별 : 불명
연령 : 불명
신장 : 220cm
체중 : 560kg

군사제국 파릴에서 보낸 각투 로보트. 각투 데이터를 모으기 위해 강자를 찾아 다닌다. 바이오 브레인으로서 포로의 뇌를 사용하고 있다.



스파이럴 레그보터
느리기 때문에 기회를 잘 잡도록 적을 뚫고 버린다. 나오는 시간이 그리로 큰 점프해서 밑에 있는

무사파 편지

→↘↗ + 공격버튼
적에게 고속으로 돌진해서 상대의 레리어트를 강하게 때린다. 하지만 적이 속이 있으면 아무 소용이 없기 때문에 돌진계의 공격으로써는 그다지 도움이 되지 않는다

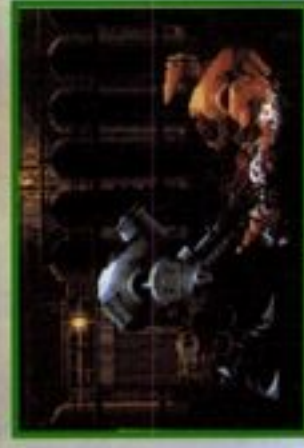
무사파 킥

↓모아서↑ + 공격버튼
위력은 상당히 크지만 적을 중시하기 힘들고 나오는 시간이 느리다

리버스 스피릭

←모아서→ + 공격버튼
상대의 공격을 방어함과 동시에 커맨드를 입력한다.

슬라이딩계의 공격기술



은하의 영웅 롤프



성별 : 남
연령 : 25세
신장 : 180.5cm
체중 : 87kg

애지중지하는 비행기 실버호를 타고 여러 혹성을 돌아 다니는 모험가. 사람들을 불러 은성의 영웅이라 불리운다. 부스트 팩을 내장하고 파워 넘치는 싸움을 벌인다.



스트라이킹 네트
이동해 그대로 던져 버린다. 최대까지 문자, 그 화살을 어깨에 장착되어 있는 부스트를

플라넷 브레이크

→↘↗ + 공격버튼
어깨에서 나오는 부스트의 힘을 이용한 대공기

롤프 쇼트

↓↘↗ + 공격버튼
롤프가 가지고 있는 건으로 공격하는 기술. 속이면 피할 수 있다

래피드 크래쉬

↓↘↗ + 공격버튼
다리에 붙어 있는 부스트를 사용, 원심력을 이용해 공중에서 돌아선다

래피드 크래쉬

←↘↗ + 공격버튼
다리에 붙어 있는 부스트를 사용, 원심력을 이용해 공중에서 돌아선다

어둠의 질풍 카즈마



성별 : 남
연령 : 25세
신장 : 180cm
체중 : 81kg

죽은 아버지의 능력을 능가하기 위해 수행의 길을 걷고 있는 무술가. 강자를 찾아 몰고 돌아다닌다. 평소 말이 없고 조용한 청년이다.



질풍회신 열감살

질풍검

→↘↗ + 공격버튼
연속 3단공격이지만 마지막이 상대에게 적용되지 않으면 다운되지 않는다

인범 그림자 비추기

↓↘↗ + 공격버튼
자신의 분신을 만들어내어 적을 향해서 공격한다

무공 심공진

↓↘↗ + 공격버튼
팽이처럼 회전하고 있는 상태에서 거울을 휘두르며 상대에게 돌진하는 공격 기술

공중무공 심공진

점프중 ↓↘↗ + 공격버튼
점프 강공격보다는 나오는 시간이 길고 약공격 보다는 위력이 세다

선택받은 전사 군터 부르스



성별 : 남
연령 : 불명
신장 : 240cm
체중 : 283kg

부족의 전사. 짐승의 예언에 따라 무족을 보호하기 위해, 그리고 자기의 위해 싸움의 여행길에 오른다.



블

→↘↗ + 공격버튼
과수 톨매를 공격하는 기술

블

→↘↗ + 공격버튼
과수 톨매를 공격하는 기술

블

→↘↗ + 공격버튼
과수 톨매를 공격하는 기술

와일드

→↘↗ + 공격버튼
과수 톨매를 공격하는 기술

사막의 검은 정갈 『부도』



이 캐릭터는 전갈의 모습을 하고 있다. 별다른 큰 특색은 느껴

지지 않지만 화전력이 상당히 높고, 발칸의 파괴력도 강하다.

평화의 수호자 『피스키퍼』



캐릭터별 격파법

1~3라운드는 같은 스테이지에서 이루어진다. 첫 라운드와 맵은 이렇다.



라운드1-무리시메

이 녀석이 첫번째 적이다



첫 라운드는 무라 사메이다. 첫 라운드 아니 만큼 쉽다. 스피드도 느리므로 간단히 정조준해서 미사일과 발칸으로 끝내도록. 이외에 다른 격파법이 필요없을 만큼 쉽다.



150이 두번째 결전지

이 캐릭터는 다른 캐릭터와는는 달리 미사일에 유도성이 없다. 하지만 그 약점을 크게 보완해 주는 특성을 가지고 있다. 그것이 바로 멀티 미사일. 미사일을 한번에 5발씩 쏘아댄다.



시공을 거르는 빛줄기 『안드로메다』

이 캐릭터는 정말 내구력이 항편 없다.

와일드 베어의 내구력을 5로 본다면 이 캐릭터는 1! 또한 이 캐릭터의 스피드는 아군 캐릭터중 최상이다.



라운드2-피스키퍼

이 녀석의 멀티 미사일을 조심하자

이 캐릭터와는 거리를 두는 것이 중요하다. 이 캐릭터의 멀티 미사일은 거리가 멀 수록 간격이 넓어지므로 미사일 사이로 피하며 아군의 미사일을 날리지.

라운드3-와일드베어

이 녀석은 외모에서부터 압도한다



조금 싸우다보면 파위의 차이를 느낄 것이다. 만일 아군이 안드로메다라면 그 처치는 더욱 격심해진다. 베어의 미사일은 높은 파괴력에도 불구하고 유도성도 뒤떨어지지 않으므로 각별한 주의를 요한다.

라운드4-안드로메다

이 녀석의 스피드를 조심하자!



총처럼 모습을 드러내지 않다가 갑자기 튀어나와 일격을 가하고 사라지는 적 캐릭터가 많다. 이번 라운드는 타임오버로 끝내기가 이번 사이이다. 레이더를 적극 활용하여 적의 진로를 읽는 것이 중요하다.

라운드5-퍼 셰이더

퍼 셰이더는 뛰어난 면도, 떨어지는 면도 없는 캐릭터



퍼 셰이더는 안드로메다처럼 도망다니지 않기 때문에 클리어하기가 어렵지 않을 것이다. 하지만 퍼 셰이더의 미사일은 생각보다 강하므로 미사일을 조심하고치고 달리는 작전으로 싸우자.

여기서부터는 이 게임이 싫어질 만큼 어렵다



라운드7 메탈 서펜트

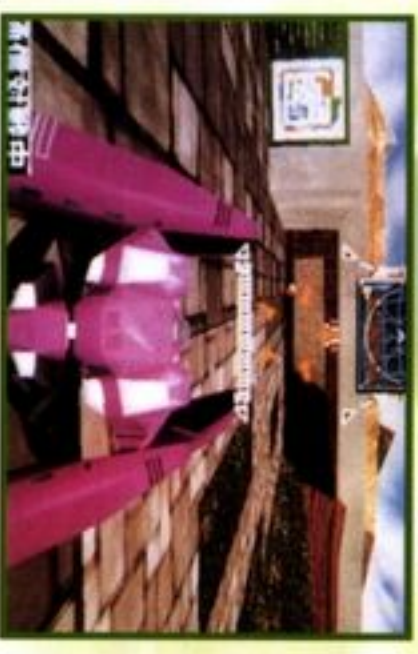
아~ 보기도 싫은 녀석...



내구력과 파괴력은 와일드베어를 훨씬 능가하며 스피드도 보통 이상이다. 이 녀석의 유일한 약점은 기체가 비데해서 아군의 명중률이 높다는 것이다.

라운드8 라플레시아

라플레시아는 화려한 외모를 자랑한다



보스전에서는 매번 스테이지가 변화한다. 이곳은 '라마'의 아지트 2층. 하지만 보스인 라플레시아는 내구력이 의외로 약하다. 다만 미사일을 연사하므로 미사일을 조심하면(의외로 피하기 쉽다) 쉽게 이길 수 있으리라 본다.

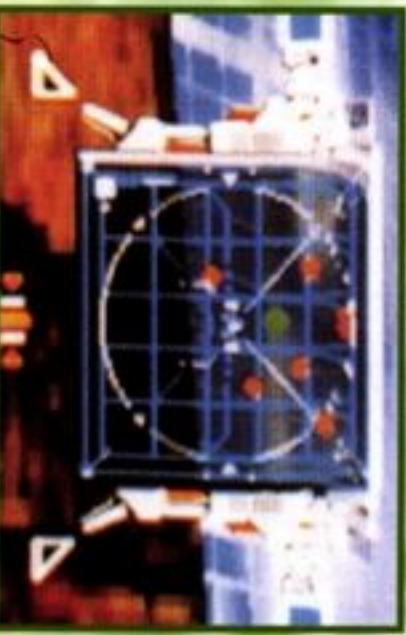
라운드6 부도

뒤에 붙은 꼬리는 무엇에 쓰는 걸까?



이 캐릭터에게는 정면승부를 걸지. 약간의 거리를 두고 정면승부를 건다면 유도성이 적은 부도의 미사일을 가볍게 피해가며 아군의 미사일을 연발하는 것으로 승리를 얻을 수 있다.

라운드9-제네럴D



드디어 메인 컴퓨터 '라마'를 배경으로 마지막 결전이 벌어진다. '라마'의 마지막 경호원인 제네럴D는 엄청난 공격력을 자랑한다. 한 방에 라이프의 2/3이 날아가버릴 정도이다. 제네럴D를 격파하고 나면 엄청난 엔딩이 기다리고 있을 것이라고 착각하기 쉽다. 사실 엔딩으로도 손색없는 비주얼이 나온다. 하지만 파괴되는 '라마' 속에서 튀어나오는 한 기체가 있다... 그것이 마지막 보스 '나이트 메'인 것이다.

라운드10-나이트메어



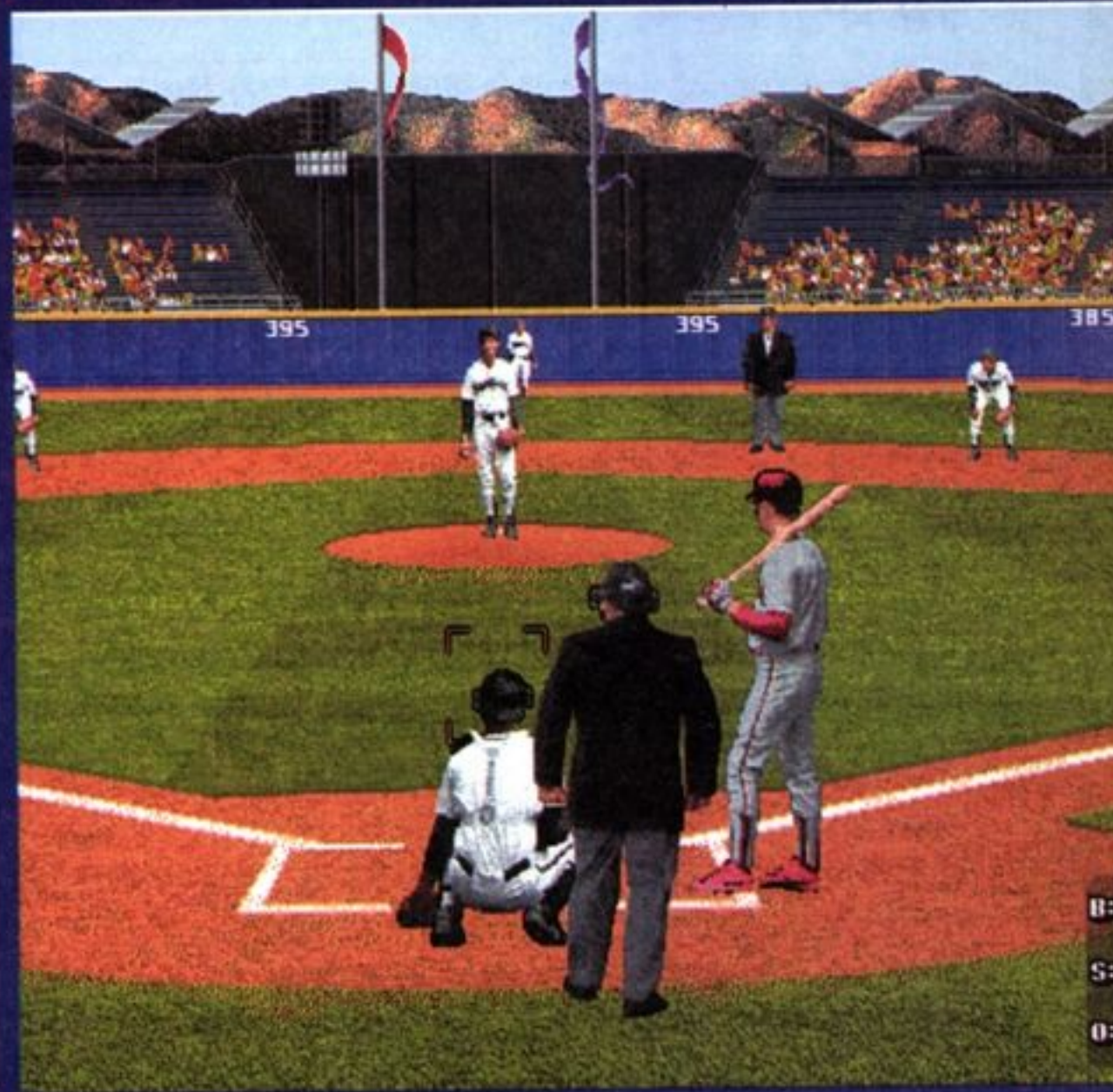
이 녀석은 아주 작다. 아난게 아니라 진짜 작다. 이 녀석을 클리어하려면 다른 방법은 없다. 레이더를 적극 활용하고 상함에 맞게 대처하는 수밖에 없는 듯하다. 하지만 클리어한다면 진짜 믿어지지 않을 엔딩이 여러분을 기다릴 것이다.



하드볼 4

Hardball4

- 제작사 : 아코레이드
- 장 르 : 스포츠 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
 메모리: 8MB 이상
 그래픽 카드: VGA
 사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
 입력 도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)



소문만 무성하던 하드볼 시리즈의 최신작 하드볼4가 등장한다. 하드볼4는 우선 그래픽 부분에서 눈부신 발전을 이루었다. 캐릭터들은 실제 인물들을 디지털라이즈해서 사용했기 때문에 그 사실감과 부드러움이란 이루 말할 수 없다. 클로즈업 장면에서도 하드볼3보다 20% 정도 크기가 커져서 더욱 박진감 넘치는 화면을 제공한다. 사운드 부분에서도 에미상 수상 스포츠 캐스터인 알 마이클의 박진감 넘치는 중계가 건재하다. 게다가 본게임과는 별도로 출시된 확장 디스크(Add on Disk)를 설치하면 미국 메이저 리그 700명 선수들의 모든 데이터와 사진들을 제공하고 알 마이클이 선수들의 이름을 불러주는 등 그야말로 실제 야구를 뺄 정도다. 그리고 또 한가지, 모뎀 플레이도 지원한다.

게임 메뉴 설명

MAIN MENU (주 메뉴)

Exhibition Game	연습 게임
League Play	리그 게임
Batting Practice	배팅 연습
Pitching Practice	피칭 연습(스트라이크, 볼 등이 표시된다)
Home Run Derby	홈런 연습(홈런수, 점수 등이 표시된다)
Set up	셋업(환경 설정)
Exit to Dos	도스로 돌아가기(끝내기)

Exhibition Game(연습 게임)

Start	연습게임 시작
Choose New Teams	1인용, 2인용 선택
Stars Game	올스타전(아메리칸 리그와 내셔널 리그 올스타가 격돌)
Resume Game	저장했던 게임 불러오기
Highlights	하이라이트 장면 보기
Main Menu	주 메뉴로 돌아가기

START(게임시작)

1PLAYER(팀)	1PLAYER의 팀을 보여준다
2PLAYER(팀)	2PLAYER의 팀을 보여준다
Sub Players	선수 교체
Batting Order	타순 교체
Fielder Positions	수비 포지션 변경

Outfield(외야)		Infield(내야)	
Normal	정상	Normal	정상
In	전진	In	전진
Left	왼쪽	Double Play	2루수, 유격수 2루쪽으로
Right	오른쪽	Guard Line	1루수, 3루수 라인쪽으로
Custom	후진	Hold Line	견제
		Custom	후진

Bullpen Status(불펜 상태)

투수 교체, 워밍업 등

Warmup	워밍업
Substitute	투수 교체
Return	전 메뉴로 돌아가기

OPTIONS(옵션)

Back Ground Music	배경 음악
Sound Effects	효과음
Announcer	중계(아나운서)
Catcher & Umpire Graphics	포수, 심판 그림
Manage Only	매니저가 되느냐 도루나 등만 선택한다
Pitcher Fatigue	투수의 체력이 떨어지는 것을 선택한다
Pitching stats	투수의 통계를 게임에 이용할 것인지 선택
Batting stats	타자의 통계를 게임에 이용할 것인지 선택
Running Speed	선수의 스피드 차이를 둬
Desing. Hitter	지명타자를 쓸 수 있게 한다
Fielding Errors	에러가 발생하게 한다
Auto Fielding	자동 수비를 한다
Stealing	도루의 유무
Pitch to Center	스트라이크 존에만 공이 들어가도록 한다
Fielding Marker	공이 떨어지는 위치를 표시한다

게임 화면 보는 쪽

Pitcher/Batter	한번은 투수 쪽에서 혹은 타자 쪽에서 본다
Pitcher	투수 쪽에서만 본다
Batter	타자 쪽에서만 본다

구장

Wind	바람의 세기 NONE(없음), LIGHT(약함), HEAVY(강함)
Surface	표면 상태 DRY(말랐음), DAMP(축축함), WET(젖음)
Humidity	습도
Temp	온도



HIGHLIGHTS

(1) Box Scores	경기 기록을 보여준다
(2) Edit	하이라이트 장면을 편집한다
(3) Store	하이라이트 장면을 저장한다
(4) Remove	하이라이트 장면을 지운다
(5) View All	하이라이트 장면을 본다
(6) Return	전 메뉴로 돌아간다



MAIN MENU(주 메뉴)

메인 메뉴로 돌아간다.

다른 것은 start의 메뉴와 동일하다. Bullpen Status 대신 Pitcher Rotation이 나온다.

CHOOSE NEW TEAMS(새로운 팀 선택)

팀에 대고 엔터키를 치면 메뉴가 나온다.

Pitcher Rotation은 선발투수 순서와 누가 나올 건지 결정한다.

B. Edit(편집)

팀을 편집한다.

A. Roster

Team: 팀명 Done Done

Manager: 매니저 이름

Summary : 팀의 소개

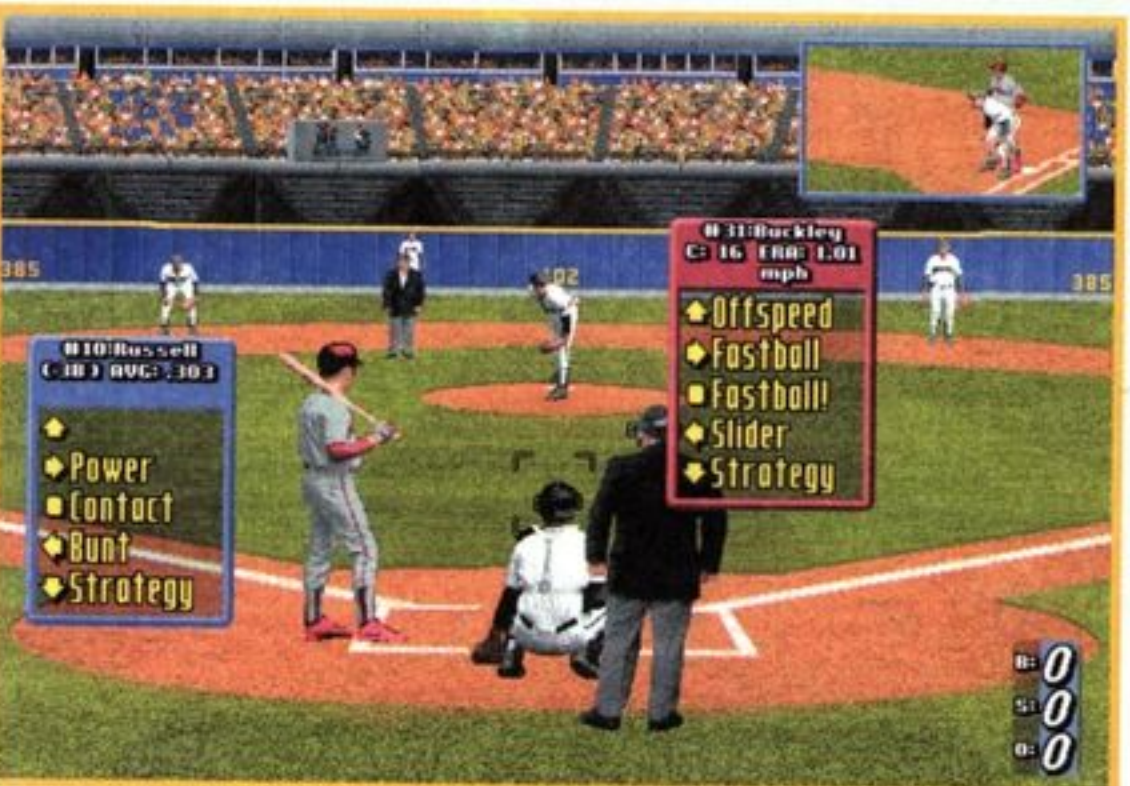
Star Player Colors :
스타 플레이어 선택

Colors

Cap: 모자 색깔

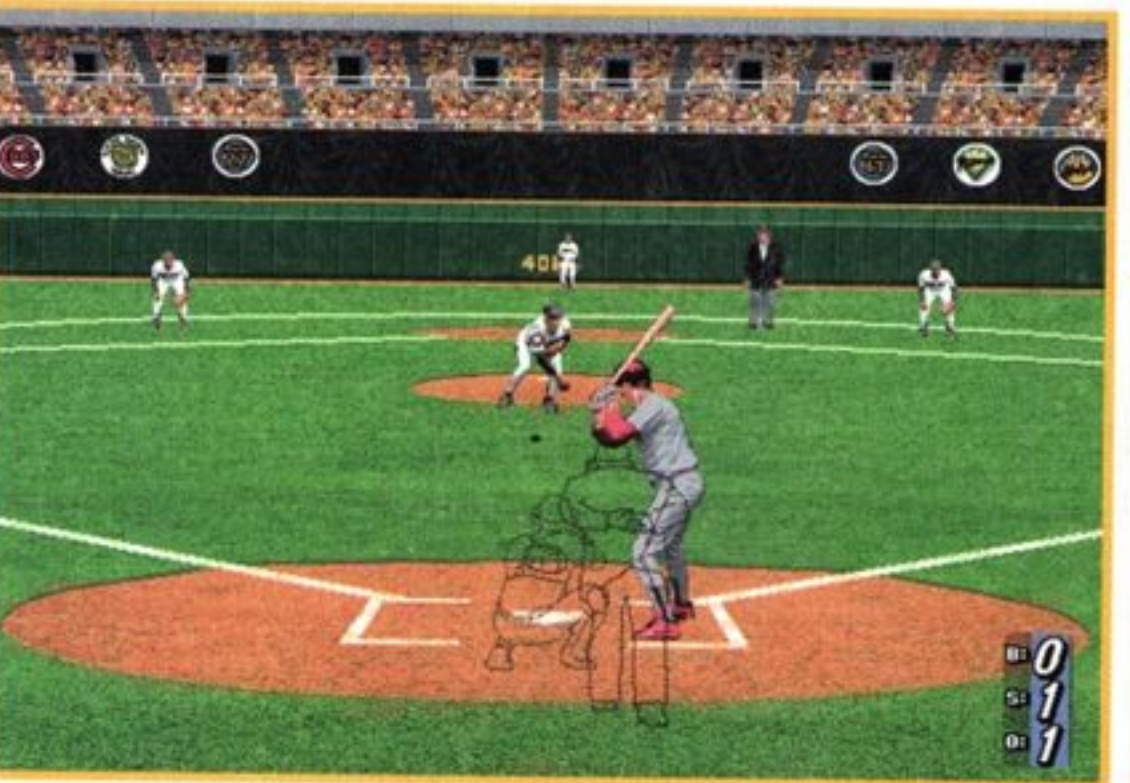
Trim: 옷 색깔

Home Field: 홈구장



LEAGUE PLAY(리그 플레이)

Schedule	리그 시작
Change leagues	리그 바꾸기
New league	새로운 리그
Reset season	리그를 처음 상태로 되돌린다
League Leaders	각종 순위를 보여준다
Print	프린터로 인쇄
Main Menu	주 메뉴로



LEAGUE LEADERS

SORT BY	순서대로 정렬 BEST(잘하는 순서), WORST(못하는 순서)
TEAMS	검색할 팀 선택 ALL(모두), AMERICAN(아메리칸 리그), NATIONAL(내셔널 리그), INGLE TEAM(한팀만 고름)
PLAYERS	검색한 사람 선택
	POSITIONS 투수, 포수, 1, 2, 3루수, 지명 타자, 외야수 중에서 고를 수 있다
	BATTING TOTALS 타격의 총합 PITCHING TOTALS 투구의 총합
STATS	어떤 경기에 관해 보여줄 건지 결정
	LIFETIME 그날의 경기에 대해
	SEASON 시즌에 대해

Batting Practice

Option	Offspeed ()	여러개 선택이 가능하다
	Curveball ()	
	Fast ball ()	
	Screwball ()	
	Sinker ()	
	Fast ball! ()	
	Slider ()	
	Knuckleball ()	
Center of zone: 스트라이크 존에만 던짐		
High/Low: 높거나 낮게만 던짐		
Inside/Outside: 안이나 밖에만 던짐		
Random: 불규칙하게 던짐		

게임 화면

speed	공의 속도를 나타낸다 mph(단위)
Ball	(%)볼의 확률
call	볼인지 스크라이크인지 알려줌
Strike	(%)스트라이크의 확률

Pitching Practice

옵션은 다른 것과 모두 같다.

게임 화면

Pitches	투수가 던진 공의 수
Homers	지금까지 친 홈런의 수
Score	점수

Home Run Derby

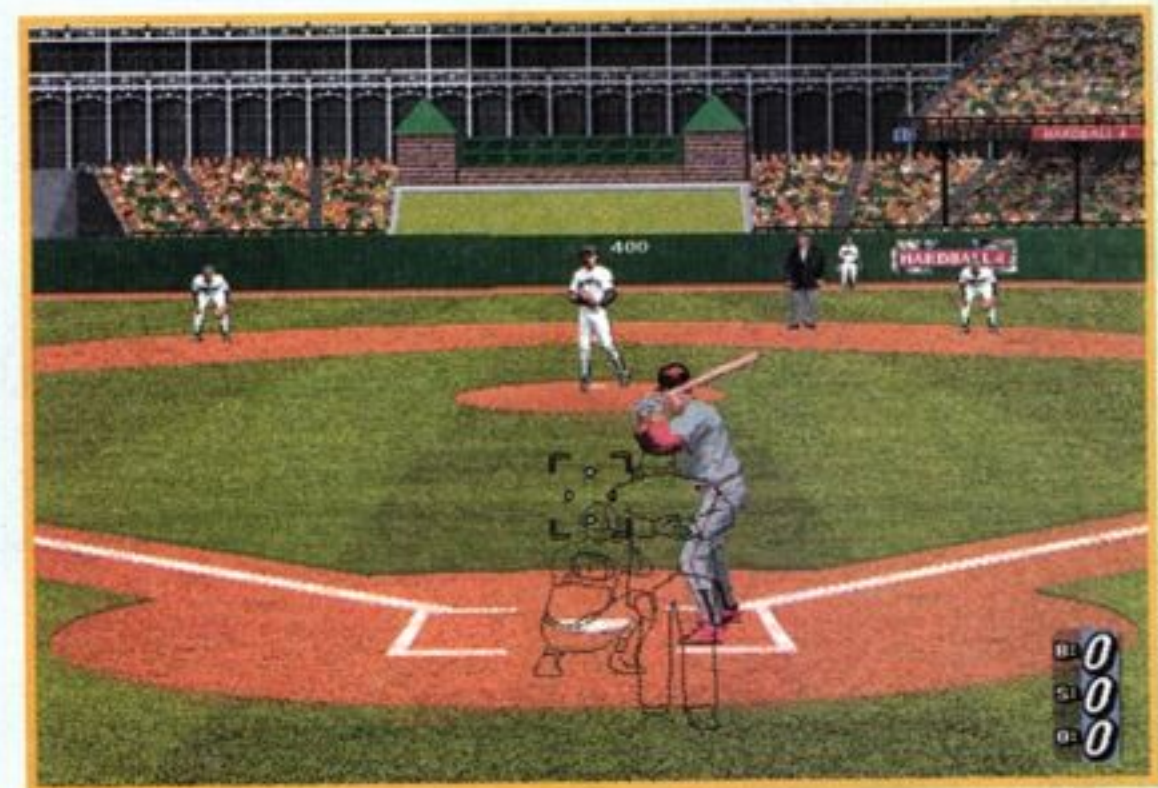
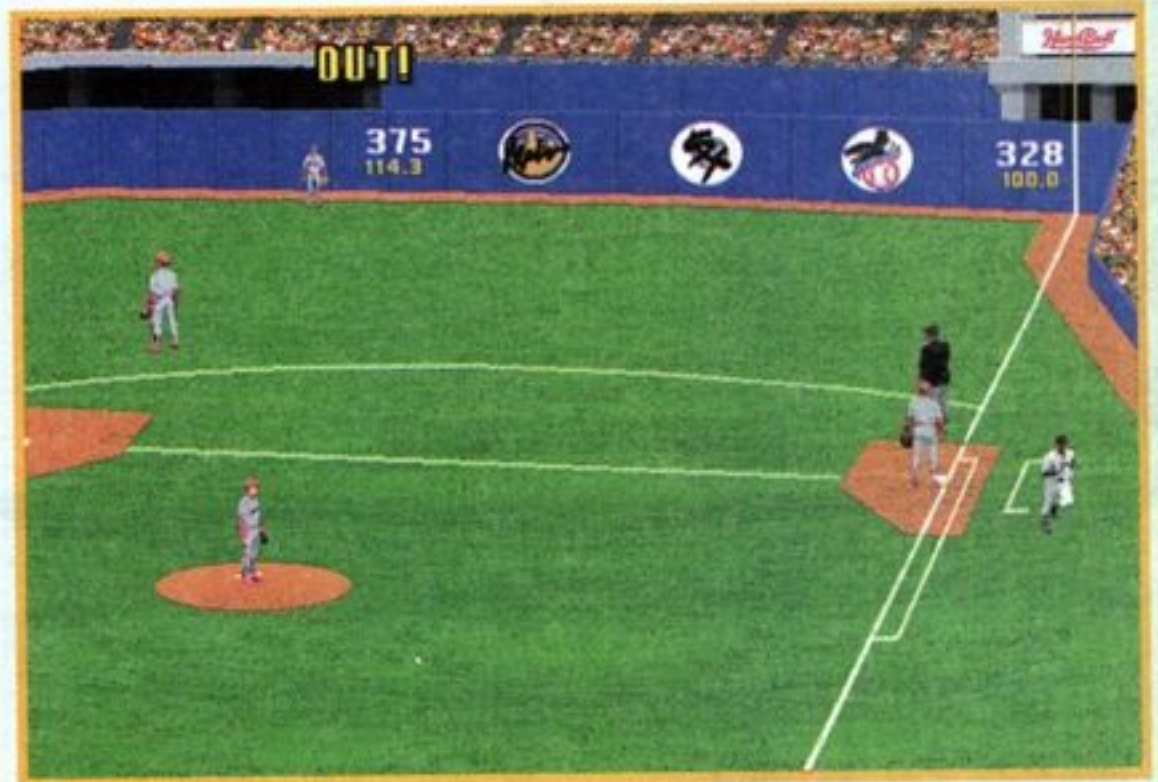
옵션은 다른 것과 모두 같다.



분석을 마치며

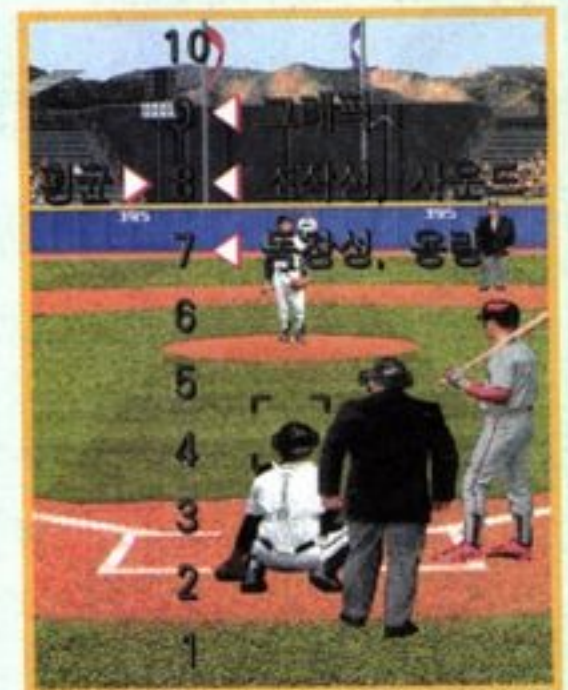
몇가지 게임에 도움이 되는 것들을 말하자면 견제구를 던지는 방법이 하드볼4는 3과 달리 견제구 던지는 법이 방향키 백스페이스이다. 또 바람의 개념을 첨가하여 사실감을 더했다. 바람의 방향을 알기 위해서는 F2를 누르면 된다. 그리고 방향이 바뀔 때마다 매회 시작 때 나오기도 한다.

하드볼 시리즈에서 구원투수를 쓰는 방법은 꼭 구원하기 전 2회전에 워밍업을 시켜야 제구력이 정상이 된다. 수비를 하다 보면 가끔 그냥 걸어가다 에러를 범하는데 이런 경우에는 슬라이딩을 해야 한다. 슬라이딩을 하는 방법은 방향키+백스페이스이다.



챔프 최종분석

과연 기대한 만큼의 가치가 있는 게임이며 아코레이드에 대한 믿음을 주는 게임이다. 특히 그래픽 면에서 볼 때 선수들의 타격동작이나 투구동작에서 느낄 수 있는 부드러움이 실제 야구를 관전하는 듯한 분위기를 연출한다.



프린세스 드림

Princess Dream

- 제작사 : 이미지테크
- 장르 : 슈팅
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리 : 4MB 이상
그래픽 카드 : VGA
사운드 카드 : 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구 : 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
- 발매일 : 94/12월 중순 발매
- 가격 : 27,000원
- 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)



프린세스 드림은 대만에서 출시한 [미녀종결자]의 한글판이다. 이미 국내에 퍼져있는 미녀종결자를 접해 본 게이머라면 이미 알고 계시겠지만 프린세스 드림은 성인용 게임이다. 게임의 목적 자체가 6명의 여자 중 1명을 선택, 교제에 성공하는

것이기 때문이다. 화면상에 나타나는 그림들의 야합보다는 게임의 목적과 소재에 관한 것이 더 성인용적인 성격을 띠고 있다. 게임의 방법은 아주 간단하다. 주어진 시간 안에 자신이 선택한 여자와 교제하고 그녀로



봉사원	돈은 늘어나지 않고 예절 점수가 5점 올라간다
가정교사	600 만금의 돈이 늘어나지만 각 점수가 3점씩 내려간다
거지	850 만금의 돈이 늘어나지만 예절 점수가 3점 내려간다
보험원	1,000 만금의 돈이 늘어나지만 음악 점수가 5점 내려간다
청소부	1,200 만금의 돈이 늘어나지만 의무 점수가 6점 내려간다
서비스	1,350 만금의 돈이 늘어나지만 공부 점수가 8점 내려간다
운반공	1,500 만금의 돈이 늘어나지만 사격 점수가 10점 내려간다

예절	그림 퍼즐 맞추기
음악	도레미파솔라시도 8개 음을 무작위로 들려주고 순서대로 맞추는 청력 테스트
사격	키보드의 방향키를 이용한 달리기 시험
각	쌓여있는 상자의 숫자 맞추기
공부	일반 상식 문제
의무	카드의 짝 맞추기
현금	소유하고 있는 현금을 점수로 표시한다
사랑	선물이나 영화구경 등 그녀와의 만남에서 얻는 점수

부터 모든 면을 인정받으면 되는 것이다. 예절, 음악, 사격, 각, 공부, 의무, 현금, 사랑 등 8부분에서 점수가 매겨지며 이들 모두가 적정선에 이르면 그녀와 사랑에 빠지게 되는 것이다. 일단 그녀와 교제를 하려면 돈이 있어야 하는데 처음에 주어지는 돈은 그리 많지 않다.

일단 돈을 버는 방법에 대해 알아보면 다음과 같다. 하루 동안 봉사원 활동을 하면 예절 점수는 5점이 올라간다. 그 다음날 거지일을 하면 돈이 850 생기면서 예절 점수는 3점 각인다. 결국 2일 동안 예절 2점과 돈 850을 버는 셈이다.

지시카(150 Gold)	예절, 각, 공부에 도움을 준다
작농카(300 Gold)	음악, 각, 공부, 사격에 도움을 준다
군사카(1000 Gold)	회사 부도 및 강도를 예방한다
발량카(2500 Gold)	용도 미상
대복점(3000 Gold)	차량 사고, 장례식, 홍색 폭탄 등을 예방한다
대복권(3500 Gold)	복권 당첨을 유도하며 화재를 예방한다

어느 정도 돈이 생기면 이제 8개 부문에서 점수를 얻어야 하는데 각 부문별로 개인적으로 좋은 부문과 싫은 부문이 있을

것이다. 8개 부문에 대해 간단히 알아보면 다음과 같다. 이 중에서 가장 간단히 점수를 올릴 수 있는 부문은 사격이



고, 가장 귀찮고 짜증나는 부분이 음악과 의무이다. 하지만 다음과 같은 아이템이 점수 올리는데 한몫을 할 것이다.

일반적으로 많이 필요한 것이 지시카와 작농카이다. 특히 작농카는 여유 있을 때마다 자주 사는 것이 좋다. 예절 점수는 봉사원으로도 쉽게 올릴 수 있으니 그림 퍼즐 맞추기에 신경을 쓰지 않아도 된다. 특히 사격 점수는 작농카를 쓰고 진행한다면 아주 쉽게 이길 수 있다.

바로 이 시점에서 때돈을 버는 최상의 수법을 법을 알아차린 분들이 계실게다. 일단 작농카를 산 다음 달리기 시합에서 1등을 하여 높은 사격 점수를 얻는다. 그리고 나서 운반공 일을 하면 적어도 1,000 이상의 돈이 생긴다. 물론 시간도 훨씬

절약된다. 지시카와 작농카를 잘 이용한다면 의무를 제외한 나머지 모든 부문에서 점수를 얻기가 수월하다.

가장 어려운 부문은 다른 아닌 의무이다. 의무는 어떤 카드로도 도움이 되지 않으니 오로지 자신의 기억력만으로 풀어야 한다. 하지만 처음 3초 정도 카드들을 보여줄 때 23종류의 짝만 기억한다면 간단히 점수를 얻을 수 있다.

가끔 도둑을 만나거나 화재가 발생하는데 그때 해당 카드가 없다면 엄청난 피해를 입는다. 자주 게임을 저장하거나 만약을 대비해서 카드를 하나씩 사두는 것도 좋은 방법이다.

사랑 점수는 몇가지 아이템을 이용하여 얻는데 각 아이템들은 다음과 같다.

예물	사랑 점수가 2점 올라간다	애인병 예방
생화	사랑 점수가 1점 올라간다	애인병 예방
현금 카드	사랑 점수가 3점 올라간다	정적 예방
복장	사랑 점수가 4점 올라간다	애인병, 정적 예방
키스	사랑 점수가 6점 올라간다	2안타 이상
사랑 용품	사랑 점수가 8점 올라간다	3안타 이상
현금	사랑 점수가 10점 올라간다	3안타 이상
영화 구경	사랑 점수가 3점 올라간다	
관광	사랑 점수가 2점 올라간다	
KTV	사랑 점수가 4점 올라간다	
커피숍	사랑 점수가 3점 올라간다	
나들이	사랑 점수가 5점 올라간다	2안타 이상
목욕	사랑 점수가 5점 올라간다	3안타 이상
여관	사랑 점수가 7점 올라간다	4안타 이상

분석을 마치며

애인병과 정적은 가끔 화면에 출현하는데 그때마다 예방 아이템을 사주면 된다. 사랑 부문은 거의 대부분 돈으로 밀어붙이면 그냥 점수가 올라가기 때문에 가장 중요한 것은 돈이다.

주어진 시간 안에 거액의 돈

을 벌어드자.

프린세스 드림은 게임 진행이 그다지 어렵지 않다. 다만 너무 조바심을 내거나 화면의 눈요기 감만을 찾으려 한다면 이 게임을 하지 않는 것이 좋을 것이다.

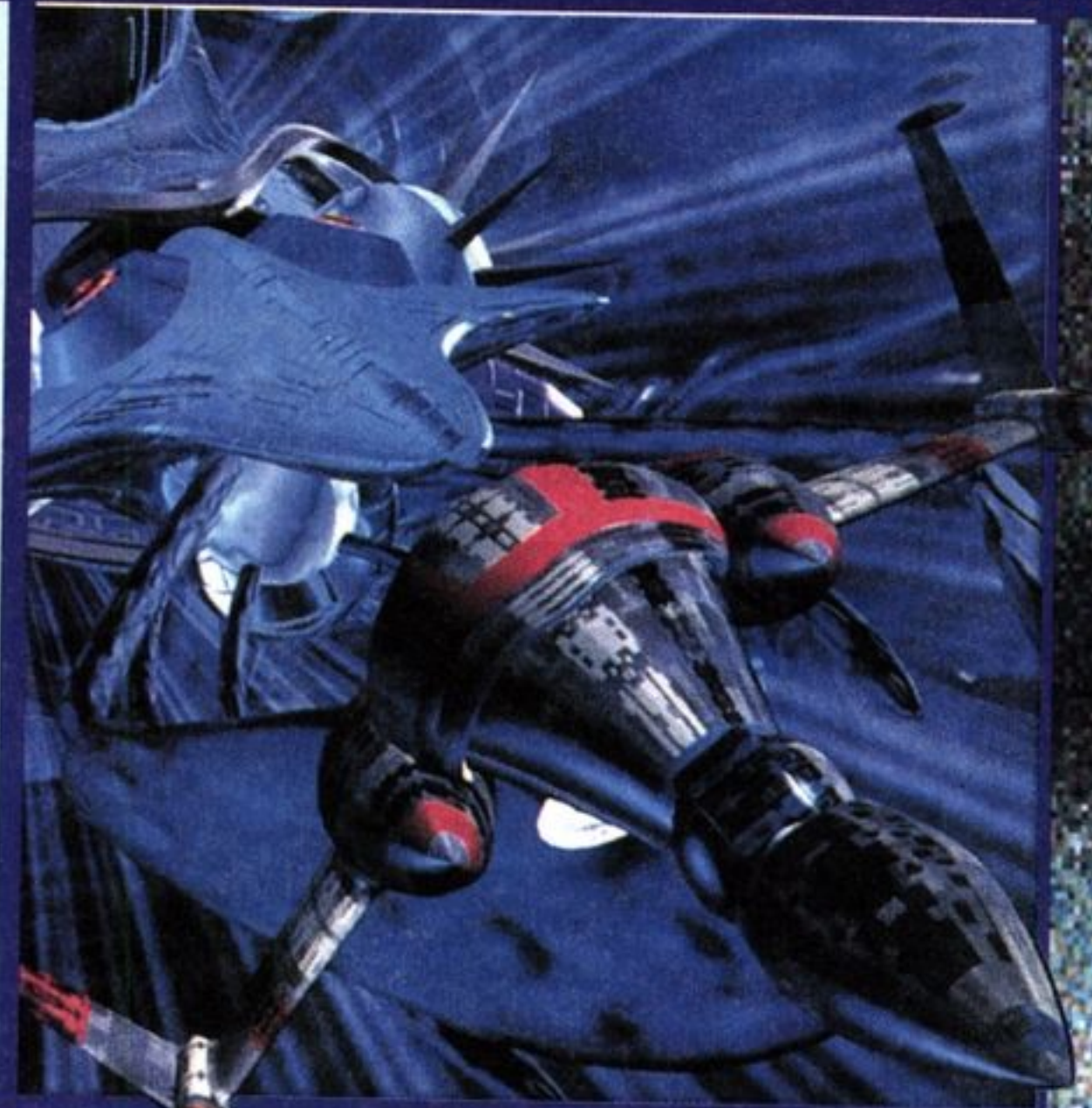
챔프 최종분석

게임이 그리 어렵지는 않았다. 사운드도 재미있고 캐릭터도 무척 귀여웠다.(?) 게임 진행도 마우스 조작이 용이했기 때문에 쉽게 진행했다. 그러나 성인용 게임이기 때문에 나이 어린 유저들은 절대 삼가했으면 하는 바람이다. 혹시 이 글을 읽고 입가에 미소를 띄우는 청소년은 없는지..

10
9 < 조작성
평균 > 8 < 사운드, 특장성
7 < 그래픽, 용량
6
5
4
3
2
1

노바스톰

NOVASTORM



- 제작사 : 시그노시스
- 장 르 : 슈팅
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리 : 4MB 이상(CD ROM 드라이브 필수)
그래픽 카드 : VGA
사운드 카드 : 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구 : 키보드, 조이스틱 지원
- 발매일 : 95/1월말 발매
- 가 격 : 45,000원
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

악몽의 시작...

STAR CORP HEADQUARTERS BATOR SYSTEM, 2429AD

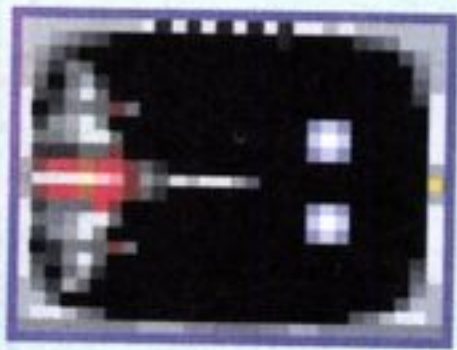
수세기 전 우리 조상들은 새로운 신천지와 ECO 시스템을 우리들에게 물려주었다. 우리는 이를 새로운 시작의 발판으로 삼아 순양함 엑셀시오(Exelsior)를 출항시켰다. 하지만 그것은 전 인류를 멸망으로 몰아넣는 돌이킬 수 없는 실수였다. 기계를 과신한 나머지 모

든 일이 컴퓨터에 의해 통제되었고 인간은 그저 지켜보고 있을 뿐이었다. 결국 기계들의 반란이 시작되었고 순양함 엑셀시오에 의해 우주 식민지의 백만 인구가 순식간에 우주의 먼지로 사라졌다. 그러나 이것은 악몽의 시작일 뿐이었다...

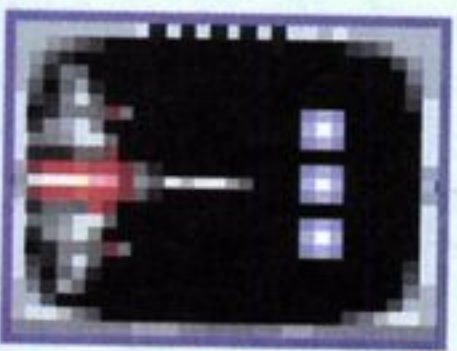
아이템 및 아이콘 설명

무기 아이콘

노바스톰에 등장하는 무기는 모두 7가지이며 3가지 색깔의 토큰(Token)을 획득함으로써 새로운 무기 장착이 가능하다.



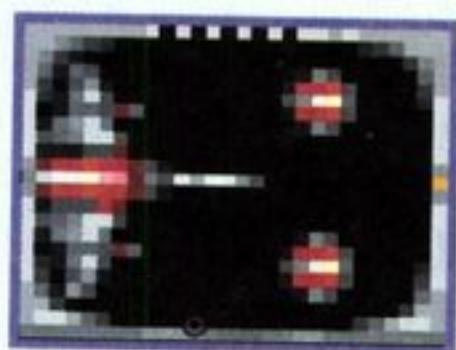
이중 발사(Double Shot)
두갈래의 발사를 가능하게 해준다



삼중 발사(Triple Shot)
세갈래 발사가 가능하며 파워 업 후 확대 발사 기능을 선택할 수도 있다



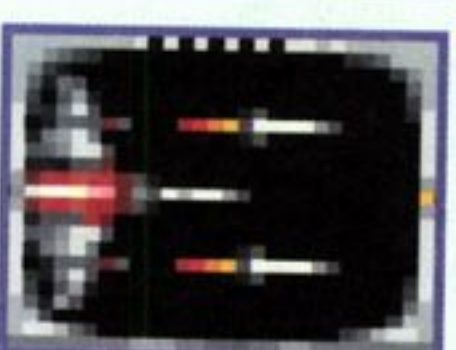
스마트 폭탄(Smart Bomb)
적의 약점을 정확히 찾아내서 치명적인 공격을 가한다



윙맨(Wing Man)
바로 옆에서 빔을 발사하는 보조적인 역할을 한다.



공격용 소형 로봇(Robot)
윙맨과 비슷하나 적으로부터의 방어도 병행한다는 점에서 차이가 있다



유도 미사일(Homing Missile)
그다지 효과적이진 못하다



오비탈(Orbital)
마름모꼴의 정팔면체가 스카벤저의 주위를 공전하면서 공격과 방어를 지원한다



보호막(Protector)

스카벤저4의 주위를 공전하는 보호막이 기체로 날아드는 적의 공격을 방어한다. 절대적인 방어는 힘들지만 비교적 효과적인 방어를 할 수 있다



보너스(Extra)

카벤저4를 한대 더 추가한다



스테이지1-3

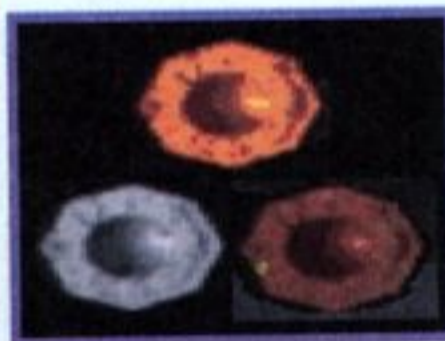
분화구로 가는 도중 갑자기 뒤에서 적기가 나타난다. 로봇 드래곤과 전투기가 서로 앞을 다투어 공격을 가해 오는데 전투기는 장애물에 불과하다. 조심해야 할 놈은 바로 로봇 드래곤이다. 보스는 주위를 빙글빙글 도는 회피법이 가장 적당하다.

화산 행성 칼리노를 지배하는 피닉스(Phoenix)가 등장한다. 피닉스는 용암 속에서 솟아올라 지능적인 공격을 한다.

우선 놈의 움직임에 잘 관찰하자. 움직임이 모두 네가지이고 일정한 주기로 되풀이하는 것을 알 수 있다.

그중 가장 적게 공격을 하는 움직임을 골라 집중 공격을 가하자. 간헐적으로 솟아오르는 용암의 분출도 경계해야 한다.

그밖의 아이템



토큰(Token)

금, 은, 동의 토큰이 있으며 획득 방법이나 색깔에 따른 가격이 틀리다. 적 편대를 모두 파괴했을 경우 획득할 수 있으며 무기 구입시 절대적인 역할을 한다

인터페이스 아이콘



실드 지시기 (Shield Indicator)

충돌로 인해 동체에 가해지는 충격이나 적의 공격으로 발생하는 실드의 손실 정도를 막대 형태로 표시한다



파워 업(PowerUp)

현재 사용중인 무기의 강도를 나타낸다

스테이지1-4

첫번째 임무의 마지막 보스로



첫번째 임무

화산 행성 칼리노 (Callinhor)

첫번째 임무는 화산 행성 칼리노(Callinhor)가 무대이다. 4개 스테이지로 구성되어 있으며 각 스테이지의 보스를 클리어해야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다.

급강하 그리고 적의 주위를 빙빙도는 방법 등이 있다.



스테이지1-1

보스는 요술팽이처럼 생겼으며 중앙의 빨간 부분이 약점이다. 미리 말해두지만 노바스툼의 모든 보스들의 약점은 빨간색으로 표시된 부분이다. 적의 공격을 피하기 위해선 급상승과

스테이지1-2

이번 스테이지의 보스 역시 상하로 피하기만 하면 실드의 손실없이 간단히 클리어할 수 있다.

두번째 임무

사막 지대 칼룸 콜 (Kallum Koll)

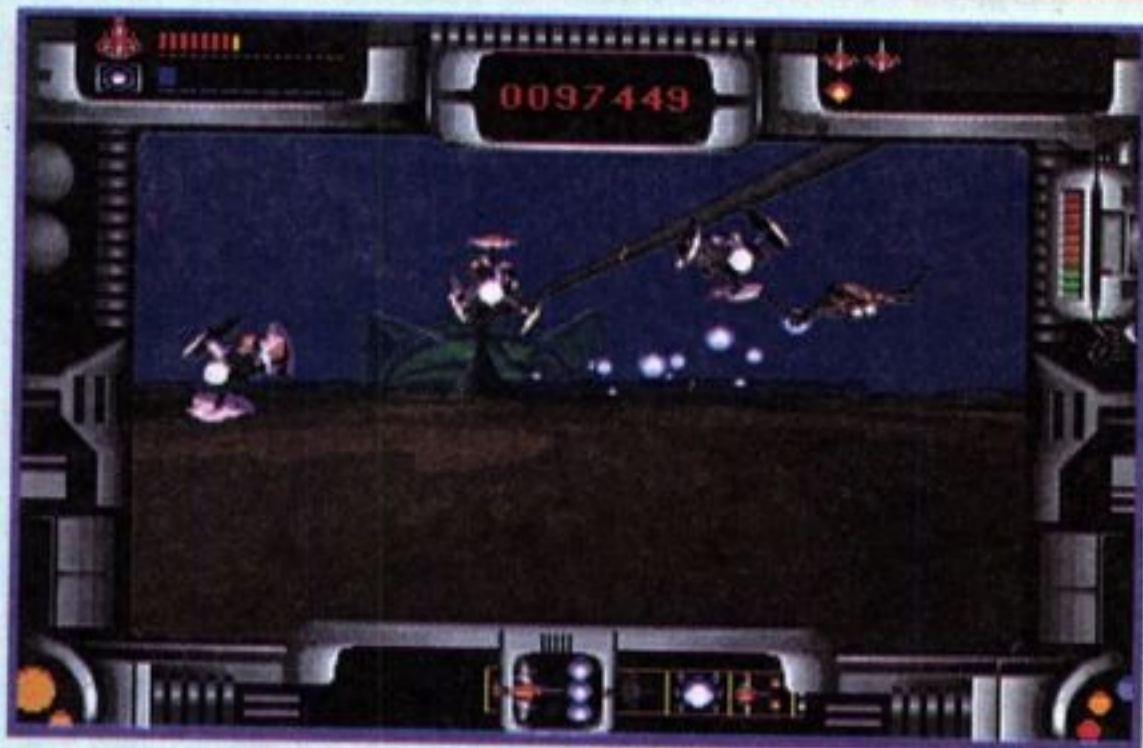
보스들은 대부분 땅 속에 숨어 있으며 2단계의 보스들답게 다양한 공격을 펼친다.

뛰고 본거지로 직접 들어간다. 이곳까지 들어왔다면 클리어는 따는 당상이다.



스테이지2-1

잠시 후 빠른 걸음으로 도망치는 보스를 만날 수 있다. 날개가 단혀있을 때는 어떤 공격도 쓸모가 없다. 날개를 펼치고 파상 공격을 해올 때 장면이 바



스테이지 2-2

칼룸 콜(Kallum Koll)에서 가장 멋진 배경을 가진 스테이지다. 드문드문 솟아오른 기둥을 피하면서 출현하는 적들을 격추시켜야 한다. 보스는 평범하게도 두발 달린 로봇이다.

스테이지 2-3

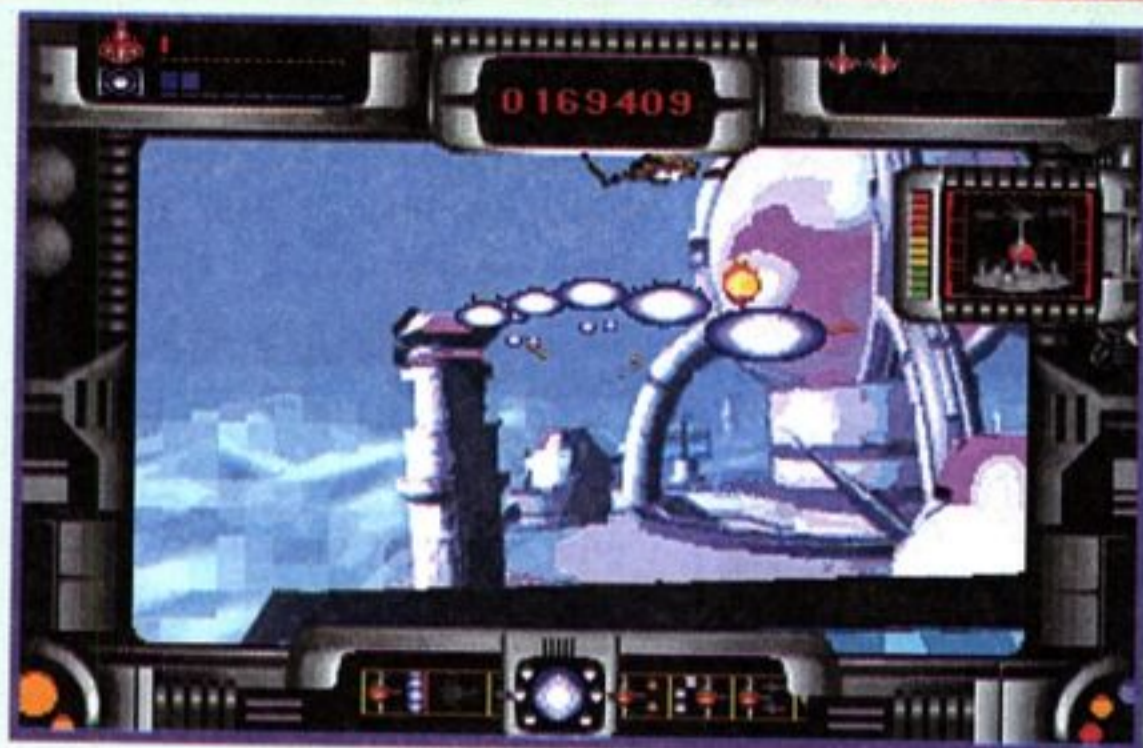
이번 스테이지의 보스는 사막



의 왕자 전갈이다. 엉덩이에 달린 집게로 공격하는 순간 꼬리 부분을 집중적으로 가격하면 쉽게 클리어할 수 있다.

스테이지 2-4

스테이지 2와 마찬가지로 아름다운 풍경이 돋보인다. 두발 달린 로봇이 보스로 등장하여 미사일을 난사한다. 미사일에 맞으면 튕겨져 나가므로 조심해야 된다. 방향 감각을 잃고 이리저리 튕겨 다니다가 인생을 마감할 수도 있기 때문이다. 약점은 정가운데이다.



비 지역이다. 일정한 템포로 장애물을 피하면서 틈틈히 공격하면 무난히 통과할 수 있다.

스테이지 3-2

눈덮인 협곡을 배경으로 장애물이 드문드문 존재한다. 자칫 잘못하면 몇번이고 재도전해야 한다. 스크롤이 워낙 빠르기 때문에 반사신경에 의존한다는 생각은 위험한 발상이다. 장애물이 있는 스테이지에선 코스를 암기하는 것이 최상의 방법이다.

보스는 일종의 기지처럼 생겼는데 눈과 코로 보이는 부분을 계속 공격하면 효과적이다.



스테이지 3-3

시작하자마자 스카벤저 4는 좁은 동굴을 향해 직진한다. 스크롤이 정신 못차릴 정도로 빠른 반면 활동 반경이 좁기 때문에

주의해야 한다.

보스는 달팽이인데 그다지 강하지 않다. 다양한 각도로 공격을 감행하는 비주얼신이 불만이다.



스테이지 3-4

빙하지대에서 본격적인 장애물 코스로 돌입한다. 날카롭게 솟아오른 장애물들은 그야말로 예측불허다. 한번 부딪히면 다음 장애물에서도 반드시 부딪힌다는 것을 명심하자.

세번째 임무의 마지막 보스로 날아다니는 로봇이 등장한다. 머리와 빨간 부분이 약점이지만 자주 내보이지 않기 때문에 쉽지 않다. 스마트 폭탄(Smart Bomb)이 여러개 있다면 금세 클리어 할 수 있지만...



세번째 임무

빙하 행성 퀴긴 (Quiggin)

다소 난이도가 높은 스테이지로써 좁은 협곡을 지날 때 체감하는 속도감과 현장감은 그 어느 게임에도 비할 바가 아니다. 게다가 쿼전을 스치는 듯한 평음은 그야말로 절정을 이룬다. 또한 각 스테이지의 보스들도

각각의 개성이 돋보이므로 아무 생각없이 몰입할 수 있는 스테이지라고 말할 수 있다.

스테이지 3-1

빙벽을 배경한 스테이지다. 적도 많이 나오지 않으며 난이도도 쉽다. 보스는 특정한 물체가 아닌 스크랩(SCRAB)의 수

네번째 임무

우주순양함 엑셀시오 (Excelsior)

드디어 마지막 임무이다. 이제 엑셀시오를 찾아 스크랩을 파괴해야 한다.

스테이지 4-1

이번 스테이지는 다른 스테이지들에 비해 유난히 길다. 운석을 피해서 엑셀시오에 들어갔나 싶으면 또 다른 통로로 들어선다. 내부 구조물을 이리저리 피해야 하는 코스도 있다. 산넘어 산격으로 보스 또한 지금까지 나온 보스중 가장 강하다. 변화무쌍하게 변신을 거듭하는데 정신을 차리기 힘들 지경이다.

을 피하면서 적을 공략해야 한다. 보스 역시 머리 위에서 공격하면 간단히 제압할 수 있다.



스테이지 4-3

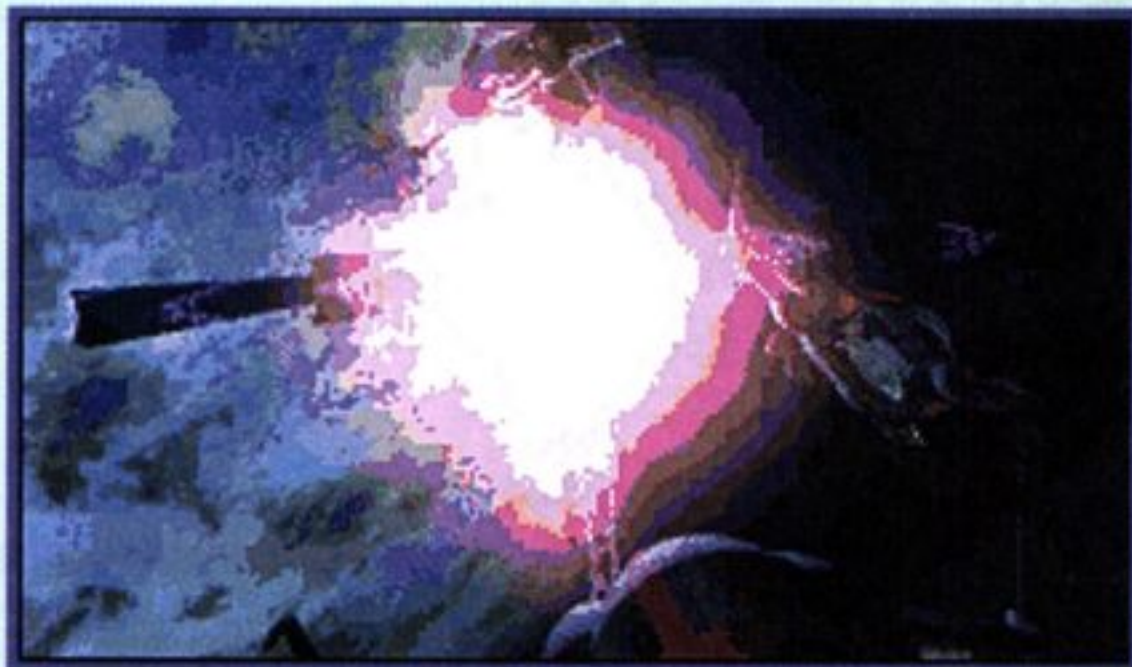
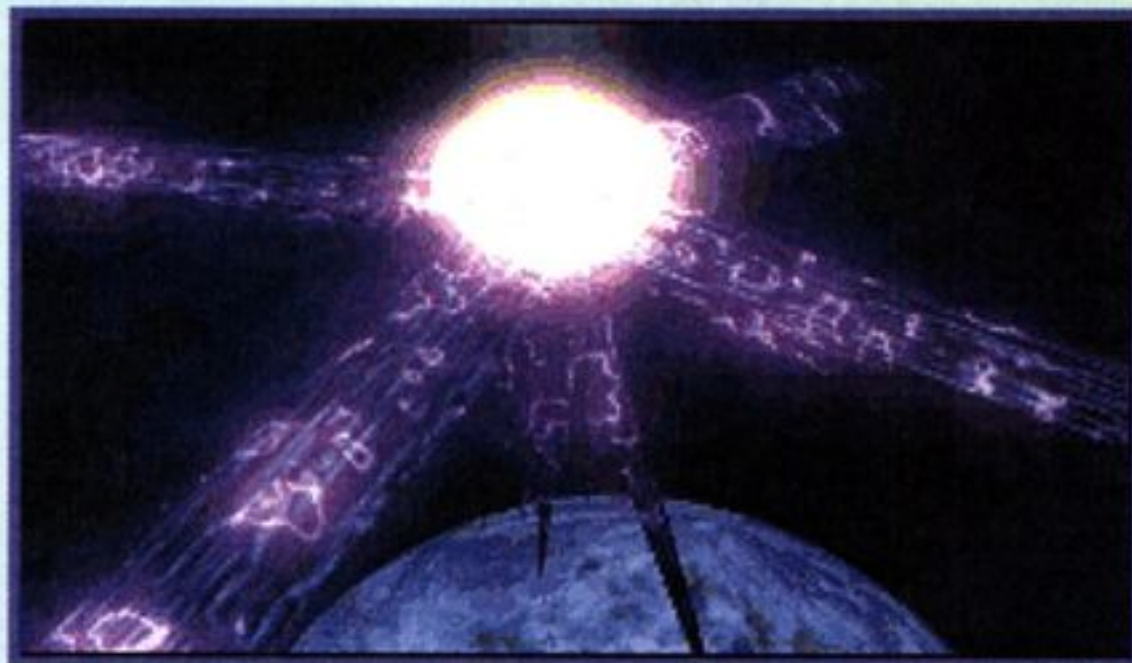
이제 스크랩(SCRAB)을 망가뜨릴 시간이다. 장애물 코스가 있기는 하나 지금까지 나온 코스에 비하면 아무것도 아니다. 거대한 몸집의 로봇 모습을 한 스크랩이 초반부터 맹공세를 펼친다. 이놈의 약점도 역시 빨간색 부분이다.

이제 완전히 망가졌군... 하고 방심하는 순간 본체에서 분리된 머리통이 광선을 쏘아대기 시작한다. 하지만 머리만 남은 놈에게 진다는 것을 상상할 수조차 없는 일... 빨간 눈을 집중 공격하여 모든 것을 정리하자.



스테이지 4-2

규칙적으로 솟아오르는 기둥



분석을 마치고

한마디로 CD의 기능을 제대로 발휘한 훌륭한 게임이다. 지난해를 풍미했던 레벨 어설트 (Rebel Assault)와는 비교도 안될 만큼 충실한 내용과 구성이 돋보인다. 초반에는 어려운 면이 없지 않지만 중반 이후의 난

이도 조정은 게이머들에 대한 제작사의 배려인 듯하다. 게임을 만든다는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 다만 언제나 문제가 되는 것은 난이도를 어떻게 조절하는 가이다.

챔프 최종분석

이 게임은 많은 양의 CD 사운드와 적은 오프닝부분을 특징으로 한다. 그러나 노바스톰은 멀티미디어의 매너리즘에서 벗어나 다가오는 적들과 전진만 가능한 슈터로 이루어져 있다.

대부분의 슈팅게임과 마찬가지로 플레이어는 밀려오는 적들에 홀로 맞서는 우주선 조종이다. 때문에 이 게임에서 스토리라인은 그리 중요하지 않다. 게임의 스타일은 단순하고 식상한 아케이드 스타일의 슈팅이다. 비행 항로는 길지 않지만 이전에 보았던 어떤 슈팅보다 훌륭하다. 특히 몇시간씩 게임에 몰두해도 지루하지 않은 박진감 넘치는 화면 구성이 돋보이며,

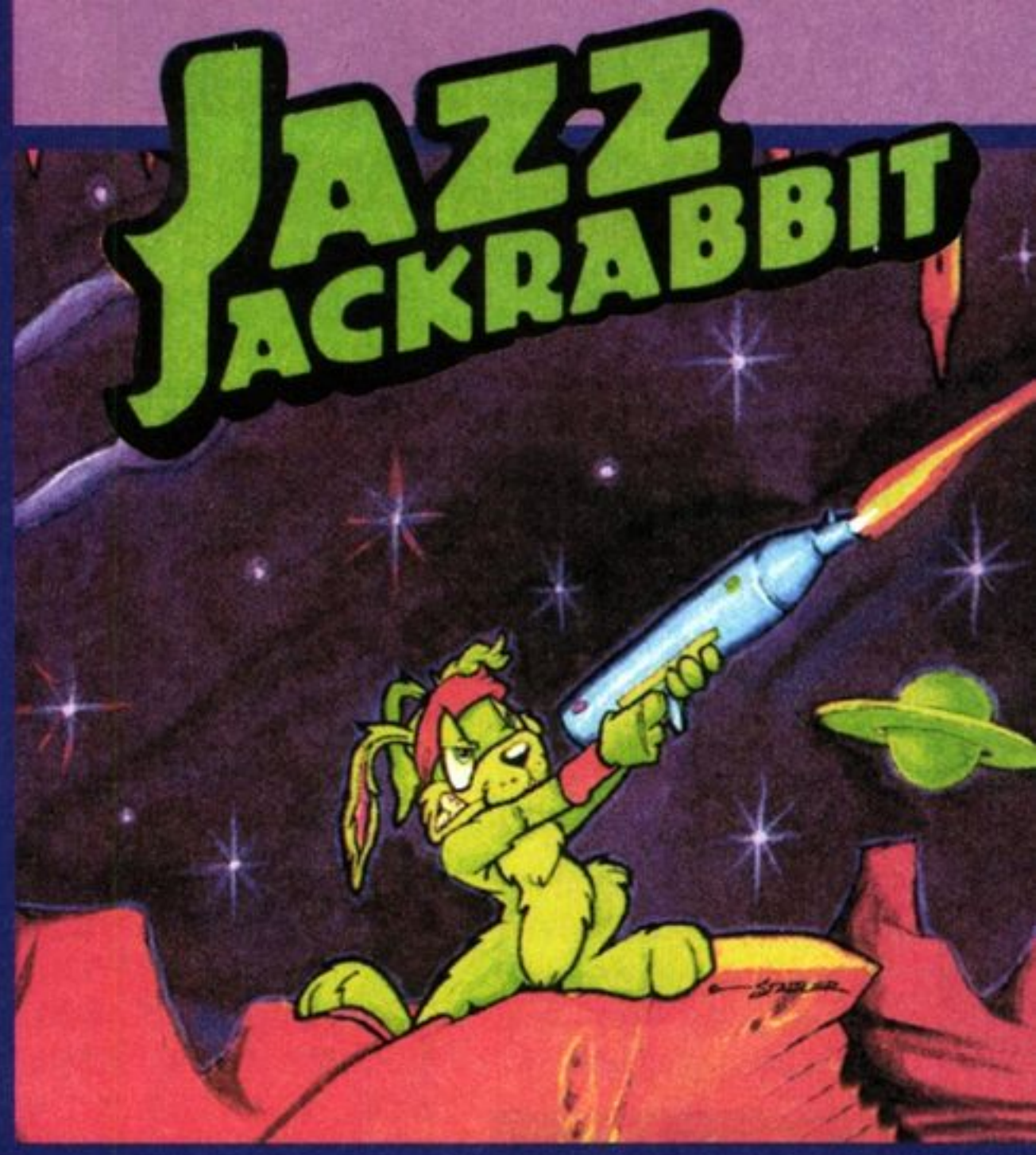
향효과와 배경음악도 CD 타이틀에서 기대할 수 있는 최대치이다. 그러나 게임 진행과정의 저장기능이 없어 마지막 우주선을 잃었을 때 다시 처음부터 게임을 시작해야 하는 피곤한 면도 있다.



재즈 잭 래빗

Jazz Jack Rabbit

- 제작사 : 에픽 메가 게임
- 장 르 : 액션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
 메모리: 4MB 이상
 그래픽 카드: VGA
 사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
 입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
- 발매일 : 95/2월말 발매
- 가 격 : ,000원
- 문의처 : (주) 쌍용 (02-270-8434)



키조작 방법

상	하늘을 쳐다본다
좌우	이동한다
하	앉는다
Space	총기 발사
Alt	점프
Ctrl	무기 변환
Esc	보조 메뉴
T	슬로우 모션
P	잠시 멈춤

게임을 진행한다. 각 에피소드는 보너스 게임과 또 다른 에피소드들로 나누어진다.

메인 화면

- ① 현재 점수
- ② 재즈 잭의 체력
- ③ 남은 시간
- ④ 남아 있는 재즈 잭의 수
- ⑤ 스테이지 수
- ⑥ 남은 총알 수
- ⑦ 현재 사용중인 무기

게임을 실행하면 6개의 에피소드가 등장하고 이를 선택하여



게임 진행 방법

소닉을 뺏칠 만한 새로운 캐릭터 재즈 잭이 IBM PC용으로 탄생했다. 이 게임은 작년 PC 통신에 데모 버전이 올라온 이래 최고의 인기를 누리고있는 게임이다.

게임기에 뒤지지 않는 화려한 스크롤과 소닉을 능가하는 액션은 이미 IBM PC의 한계를 넘어섰다는 평가를 받고 있다.

게임의 진행 방법은 나오는 적들을 물리치며 앞으로 전진하는 것이다. 그러나 소닉과 같이 점프로 적을 물리치는 단순 액션이 아니라 여러가지의 무기를 사용하며 적들을 물리치는 것이

특징이다.

다이아몬더스 (DIAMONDUS)

특히 어려운 곳은 없다. 등장하는 적들도 단순하고 특별히 어려운 함정도 없다.

그냥 화살표만 따라 천천히 진행하면서 나오는 적들을 총으로 물리치고 함정을 피하자.

이 게임은 소닉과 마찬가지로 목적지까지 도달하는 길이 하나가 아니라 여러곳이므로 같은 스테이지를 몇번이라도 즐길 수 있다.



이정표를 찾으면 스테이지 클리어



오옷! 이런 곳에 보너스가...



아래는 가시밭이다. 타이밍을 조절해서 점프하자!



스테이지1-2에서는 정말 대단한 고속 스크롤을 볼 수 있다



백 투 더 퓨처2에 출연한 바있는 날으는 스케이트 보드??

터블렉트릭 (TUBLECTRIC)

튜브들과 전기들로 이루어진 스테이지이다. 자동 이동과 전기막이 곳곳에서 이루어지므로 앞도 안보고 무조건 달리면 큰 일난다. 나오는 적 중에 전기 해골이 있는데 플레이어가 등을 돌리면 슬금슬금 다가오는 비겁한 녀석이다.

다. 지도가 복잡해서 약간 헤매는 곳도 있고 곳곳에 함정이 존재한다. 새로 등장하는 적 중에 장검이 있는데 좁은 통로에서 만나면 의외로 귀찮다.



저 위에 있는 새가 플레이어를 도와 준다

미디보(MEDIVO)

밖에는 비가 내리고 때때로 번개가 치는 음산한 분위기가

가디안(GUARDIAN)

이름에서 알 수 있듯이 보스 캐릭터가 나타난다. 그러나 보스와 곧바로 싸우려면 많은 시간이 걸리므로 무기들을 많이 가지고 보스를 만나는것이 좋다. 이 보스는 아주 단순한 공격만 하기 때문에 시간만 있으면 금방 클리어가 가능하다.

는데 IBM PC 게임이라고는 도저히 믿기지 않을 3차원 화면과 빠른 스크롤이 압권을 이룬다. 이곳에서는 정해진 시간 내에 일정 수만큼의 썸(GEMS)을 모아야 보너스를 탈 수 있다.



빠른 스피드가 놀랍기만 하다

보너스 스테이지

재즈 잭 래빗은 한 행성을 클리어할 때마다 보너스 게임이 나오



주의해야 할 곳은 바로 여기!

분석을 마치고

게임의 스피드가 너무 빨라서 제대로 진행을 할 수 없을 때는 T키나 Esc를 눌러서 SLOW MOTION을 ON으로 하자. 그러면 게임 속도가 원래 상태보다 반 정도로 느려져서 게임 진행이 수월해진다. 그리고 만약 메모리 부족으로 게임이 실행되지 않으면 부팅할 때 F5키를 누른 후에 시작하자.



윙코맨더 3

HEART OF THE TIGER

- 제작사 : 오리진
- 장 르 : 비행 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486DX-50 이상 기종
 메모리: 8MB 이상(하드디스크 20메가 이상)
 그래픽 카드: VGA
 사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터 호환기종
 입력 도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
- 발매일 : 95/1월말 발매
- 가 격 : 55,000원
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)



전편의 이야기

인간 종족인 테란연합과 고양이 종족인 킬라제국의 오랜 전쟁이 계속되는 와중에 플레이어는 빛나는 무훈을 세우고 우주 영웅이 된다. 그러나 테란의 항모 타이거스 클로우(TIGER'S CLAW)의 격침에 관련된 킬라의 음모에 휘말린 테란연합함대 사령관 톨윈(TOLWYN) 제독은 플레이어를 배신자로 낙인을 찍고 급기야는 일선 정찰기지로 좌천시킨다. 수차례의 전투를 거쳐 우연히 테란연합의 항모 콩코디아(CONCORDIA)를 구출한 플레이어는 예전의 동료였던 엔젤(ANGEL)을 만나게 되고 그녀의 전투비행대에 편입된다. 플레이어는 자신의 누명을 벗어야겠다는 일념으로 결국 상관의 허가도 없이 어뢰로 중무장된 비행선을 몰고 킬라의 전진기지로 향한다.

한편 킬라제국의 왕자인 트라카트(THRAKATH)는 플레이어의 출현에 전의에 불타 직접 전투기를 타고 플레이어에게 도전한다. 킬라의 기지 상공에서 벌어진 공중전에서 플레이어는 결국 트라카트의 전투기를 격추시키고 그들의 기지를 날려버리는 대승리를 거둔다.
 콩코디아로 귀환한 플레이어를 위해 동료들이 감판으로 쏟아져 나오고 전투기에서 내리자마자 사랑하는 엔젤과 뜨거운 키스를 나눈다.
 플레이어의 쾌거를 지켜본 톨윈(TOLWYN)제독은 그동안의 의혹을 씻고 플레이어를 대령으로 진급시킨다. 한편 폭발하는 우주선에서 극적으로 탈출한 트라카트 왕자는 킬라의 셔틀에 의해 구조되어 훗날을 기약한다.....

그 제의를 거부한다. 결국 그녀는 트라카트 왕자에 의해 비참하게 살해되고 만다.
 킬라제국의 거센 반격에 테란연합은 수세에 몰리고 전세는 건잡을 수 없이 기울어간다. 플레이어는 이제 크리스토퍼 블라이어(CHRISTOPHER BLAIR)라는 이름을 가지고 이 난국

을 타개해야 한다. 연합함대 사령관 톨윈 제독은 플레이어를 항모 빅토리(VICTORY)호 소속 전투비행대의 지휘관으로 임명한다. "방금 빅토리호라고 하셨습니까?"라는 플레이어의 의혹스런 질문에 제독은 "무엇이 잘못되었나? 빅토리호는 오랜 역사를 지닌 우수한 항공모함이



콩코디아는 파괴되고...

3편의 시작

2편에서 플레이어는 눈부신 활약을 통해 하나의 작전지구에서 완벽한 승리를 거뒀다. 하지만 이를 갈며 퇴각한 트라카트 왕자는 킬라의 함대를 이끌고

반격을 개시하여 결국 테란연합의 항모 콩코디아는 격침되고 엔젤은 포로가 된다. 포로가 된 엔젤에게 트라카트 왕자는 협력을 요청하지만 그녀는 단호히



킬라에 사로잡힌 엔젤



빅토리호로 전출명령을 하달하는 톨원 제독

네."라고 대답한다. 그러나 실상이 항공모함은 낡아빠진 선박에 지나지 않으며 더구나 전세계가 테란연합에 불리한 현재 상황에서는 이 배의 이름조차도 우습기 그지없는 것이다. 제독에게 명령을 받고 항모로 향하는 플레이어의 마음은 복잡하기만 하다.

빅토리호에 도착하면 몇명의 장교들이 플레이어를 맞이한다.

함장인 에이센(EISEN)이 플레이어에게 환영 인사를 건네고 옛 동료인 호비스(HOBBS)도 플레이어를 반긴다. 하지만 호비스가 킬라종족이라는 이유로 전투비행대에서 그를 믿는 사람은 아무도 없다. 유능한 전투기 조종사임에도 불구하고... 플레이어는 함장에게 그를 전투기 조종사로 배치할 것을 요청하여 허락을 얻어낸다.



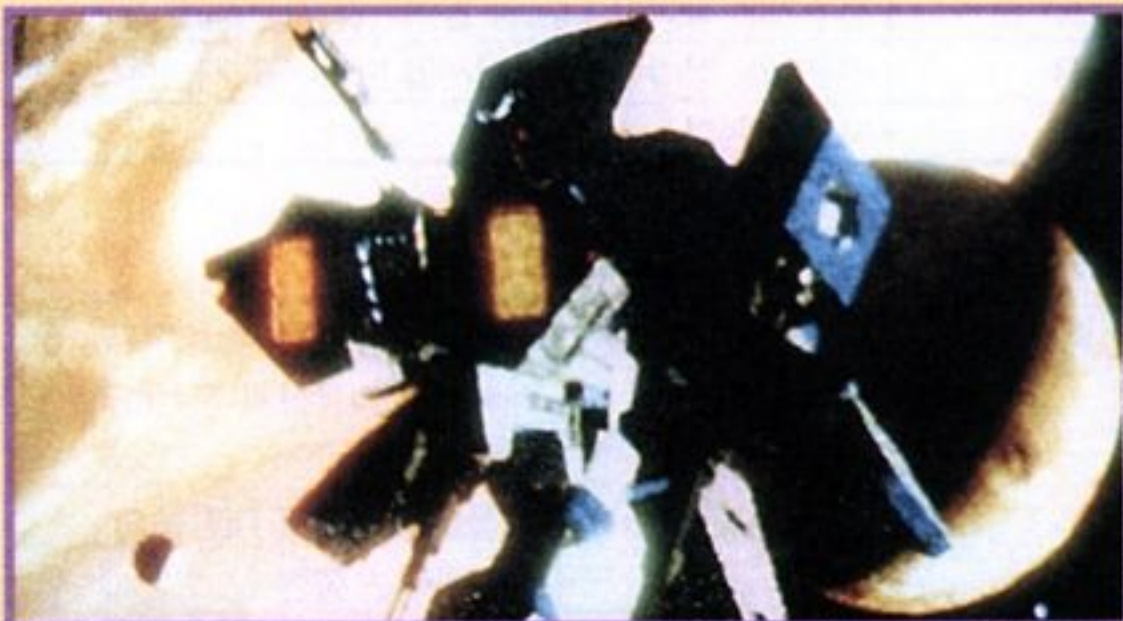
But it's great to see you, buddy.

호비스와의 만남

게임 소개

이 게임의 가장 큰 특징은 방대한 용량의 인터랙티브 영화를 게임 속에 포함하고 있다는 점

이다. 특히 플레이어의 움직임과 출현 캐릭터 모두를 영화화하여 동영상으로 입력하여 게임



실제감 있는 그래픽

의 재미를 배가시켰다.

한편 사운드와 그래픽면에서도 기존 게임과는 차원이 다르다. 전투중의 교신을 포함한 모든 대화는 음성으로 처리되고 전투기의 조종석도 매우 세련된 모습이다. 특히 대형 함선들 옆으로 비행하면서 바라본 모습은 가히 장관이라고 할 수 있다. 공중전에서 명중탄을 맞은 적기의 방어막이 푸른 빛으로 반응하는 모습, 직격탄을 맞은 적기가 산산히 부서지는 모습, 그리고 그 파편들마저 자세히 표현하고 있다.

이러한 특징들로 말미암아 이 게임은 수준높은 시스템을 필요로 한다.

486/50 이상의 CPU에 8메가의 메모리, 2배속 CD ROM 드

라이브가 최소 요구사양이다. 하지만 이 게임을 제대로 즐기 위해서는 펜티엄급의 CPU에 12메가의 메모리, 3배속 CD ROM 드라이브가 필요하다. 정말이지 살인적인 하드웨어 요구 사양이 아닐 수 없다. 이점이 바로 '옥의 티'로 꼽힐 수 있는 유일한 단점이다. 또 수많은 공중전을 치뤄야 하기 때문에 조이스틱이 필요하다. 마우스나 키보드를 이용할 수도 있지만 키보드로는 도저히 적기를 잡을 수 없고 마우스를 이용한다면 마우스의 밑면이 닳아 없어질지도 모른다.

사운드 카드도 8비트 카드로는 음향효과를 100% 만끽할 수 없고 16비트급 이상의 사운드 카드가 필요하다.

전편과의 차이점

이 게임의 스토리는 전편에 완벽하게 연결된다. 스토리 라인이 일관성있고 기본적인 키조작이나 전투기 조종법, 동료들과의 대화방식 등이 전편과 거의 동일하기 때문에 윙코맨더에 일가견이 있는 플레이어라면 게임 진행에 무리가 없을 것이다. 하지만 그간의 기술적 발전을 보여주는 몇가지의 차이점들도 존재한다.

첫째, 전체적인 그래픽이 향상되었다. 하지만 게임의 진행속도를 맞추기 위해 그래픽의 수준을 게임중에도 조정할 수 있다. 시스템에 맞게 VGA 혹은 SVGA의 그래픽 모드를 선택할 수 있다.

둘째, 전투중 조종석 계기판에 가려있는 시야를 확보하는

옵션이 선택되었다. 이는 퍼시픽 스트라이크(PACIFIC STRIKE)에서 채택된 바있는 옵션으로써 탁트인 전망을 확보하고 공중전을 치룰 수 있다.

셋째, 특별한 비행방식이 가능하다. 바로 적의 항공모함 안으로 날아들어가는 것이다. 운이 좋은 플레이어라면 출격 대기중인 수십대의 적 전투기를 향해 가차없이 발사버튼을 누를 수 있을 것이다.

넷째, 미사일의 발사방식도 다양해졌다. 이전에는 한번에 한발씩 미사일을 발사했지만 3편에서는 미사일 발사기에 각각 발사 명령을 내리는 방식이기 때문에 한번에 최고 4발까지 발사가 가능하다.



FULL SCREEN 옵션



킬라의 항모 내부를 발각 뒤집을 수 있다

전편과의 차이점

플레이어는 항모의 구석구석에 거처하는 등장인물들과 수시로 대화를 나누어야 한다. 특히 몇몇은 그들의 말에 대한 대답

을 선택할 수 있으며 이는 게임의 진행에 어느 정도 영향을 미친다. 등장하는 주요 인물들을 살펴보면 다음과 같다.



크리스토퍼 블레이어 (CHRISTOPHER BLAIR)

플레이어 자신이다. 계급은 대령이며 항모 빅토리호 소속 전투비행단의 지휘관이다.

코브라(COBRA)

흑인 여성으로 계급은 중위이며 전투비행단 소속 조종사이다. 킬라출신의 호비스에 대해 강한 의심을 품고 있다.

매니악(MANIAC)

플레이어의 옛 동료로서 타이거즈 클로우(TIGER'S CLAW) 출신의 얼마남지 않은 생존자이다. 계급은 소령이며 역시 전투비행단 소속의 조종사이다.



플린트(FLINT)

전투비행단 소속의 여성 조종사로서 계급은 중위이다. 플레이어인 블레이어에게 호감을 가지고 있다.

플레이어가 신경써야 할 조종사인 플린트

플래쉬(FLASH)

테란의 신형 전투기인 엑스칼리버(EXCALIBUR)의 시험비행을 담당하는 대위이다. 전투비행단 소속이 아니며 첫만남부터 건방진 인상을 풍긴다. 플레이어는 게임중에서 그와 한번 충돌해야 한다. 그를 어떻게 다루느냐에 따라 앞으로의 상황이 달라진다.

호비스(HOBBS)

플레이어의 옛 동료이며 전투비행단 소속의 조종사다. 다른 사람들은 그가 킬라출신의 고양이 종족이라는 이유로 그에게 적개심을 품고 있지만 플레이어는 그를 굳게 믿는다. 그러나 그 믿음은 산산히 깨지고 마는데...



라첼(RACHEL)

전투비행단의 모든 전투기를 관리하는 정비담당관이다. 그녀 역시 플레이어에 대해 호감을 가지고 있으며 나중에 플레이어는 두 사람중 한명을 선택하든지 아니면 두사람 모두 포기해야 한다.

전투기 정비사인 RACHEL

톨윈(TOLWYN)

전편에도 출현한 바 있는 테란연합함대의 사령관이다. 그는 킬라와의 오랜 전쟁을 종식시키기 위한 비밀무기를 개발하는 것 같다. 상당히 간간하고 무뚝뚝한 성격의 소유자다.

에이센(EISEN)

항모 빅토리호의 함장으로 플레이어에 대해 호감을 가지고 있는 것 같다. 플레이어는 매번 브리핑마다 그와 마주친다.

엔젤(ANGEL)

플레이어의 오랜 동료이며 애인이다. 그러나 킬라에 포로로 잡히고 만다. 플레이어는 그녀를 구하고자 노력하지만 이미...



트라카트 왕자

트라카트 (THRAKATH)

킬라의 왕자이며 킬라 황제의 손자이다. 킬라 제국의 유일한 왕위계승권자이며 킬라의 가장 뛰어난 전투기 조종사이기도 하다. 나중에 플레이어와 목숨을 건 일전을 벌인다.

매우 영리하고 잔인한 적이다.

조작키 일람

+	엔진 출력을 올린다
-	엔진 출력을 내린다
백스페이스	엔진 출력을 완전히 내린다
\	엔진 출력을 최대로 올린다
TAB	애프터 버너를 가동시킨다(누르고 있을 동안만)
A	자동비행모드로 들어간다
J	다음 성계로 점프한다 엑스칼리버(EXCALIBUR)만이 가능하다
ALT P	게임 일시 정지
CTRL E	전투기 폭발 직전에 우주로 탈출한다
ALT C	조이스틱 조율
T	전방 목표물 지정
L	지정 목표물 고정
R	목표물이 대형 함선일 때 대공 포탑을 공격하기 위해 이를 지정한다
G	전투기에 장착된 포를 지정한다
F	전투기에 장착된 모든 포를 지정한다
M	전투기에 장착된 미사일 발사기를 지정한다
B	전투기에 장착된 모든 미사일 발사기를 지정한다
N	지도를 본다

통신키

ALT-B(BREAK AND ATTACK)	적기와 마주쳤을 때 비행대형을 해체하고 자유롭게 공격하라는 명령
ALT-F(FORM ON MY WING)	교전을 중단하고 대형을 형성하라는 명령
ALT-D(REQUEST STATUS)	피해상황을 보고하라는 명령

ALT-H(HELP ME OUT HERE)	플레이어를 공격하는 적기를 격추해달라는 구원요청
ALT-A(ATTACK MY TARGET)	플레이어가 가장 최근에 지정한 목표물을 공격하라는 명령
ALT-T(TAUNT ENEMY)	적이 플레이어쪽으로 유인한다
RETURN TO BASE	즉시 기지로 귀환하라는 명령
KEEP RADIO SILENCE	함부로 교신하지 말라는 명령
LIFT RADIO SILENCE	자유롭게 교신하라는 명령
NEED CLEARANCE	항모나 보급기지에 착륙허가를 요청한다

기타 기능키

S	디스플레이에서 장갑상태를 본다
C	디스플레이에서 통신상황을 본다
D	디스플레이에서 피해상황을 본다
W	디스플레이에서 전투기에 장비된 무기화면을 본다
F1	풀스크린 옵션을 실행 계기판에 가려진 전방의 전망까지 모두 보여준다
ALT X	게임을 끝내고 도스로 빠져나간다
ALT 1	그래픽 셋팅을 VGA로 지정한다
ALT 3	그래픽 셋팅을 SVGA로 지정한다

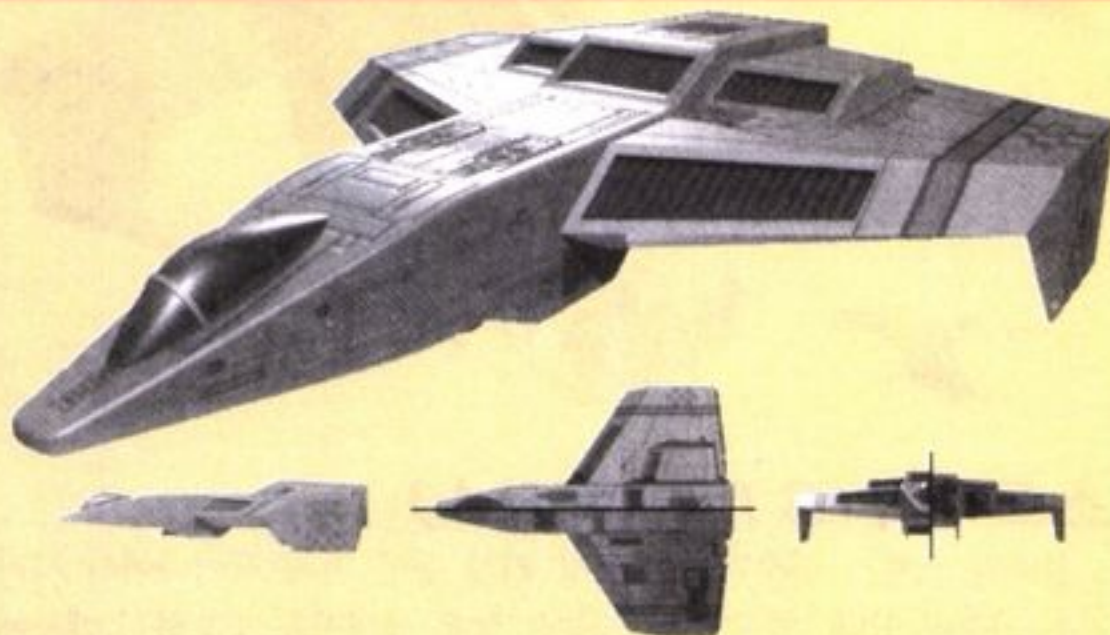
함선 및 전투기



애로우 (ARROW)

테란의 소형전투기로써 무장과 기동성이 적절히 조화를 이루고 있는 우수한 전투기이다. 무장은 물론 기동성과 속도 그리고 장갑 까지도 킬라의 동급전투기보다 뛰어나다. 단지 중형이나 대형전투기를 상대로 할 경우에는 화력과 장갑에서 열세를 보이지만 뛰어난 기동력을 이용한 단거리 공격에는 어느 전투기보다도 우수한 성능을 자랑한다.

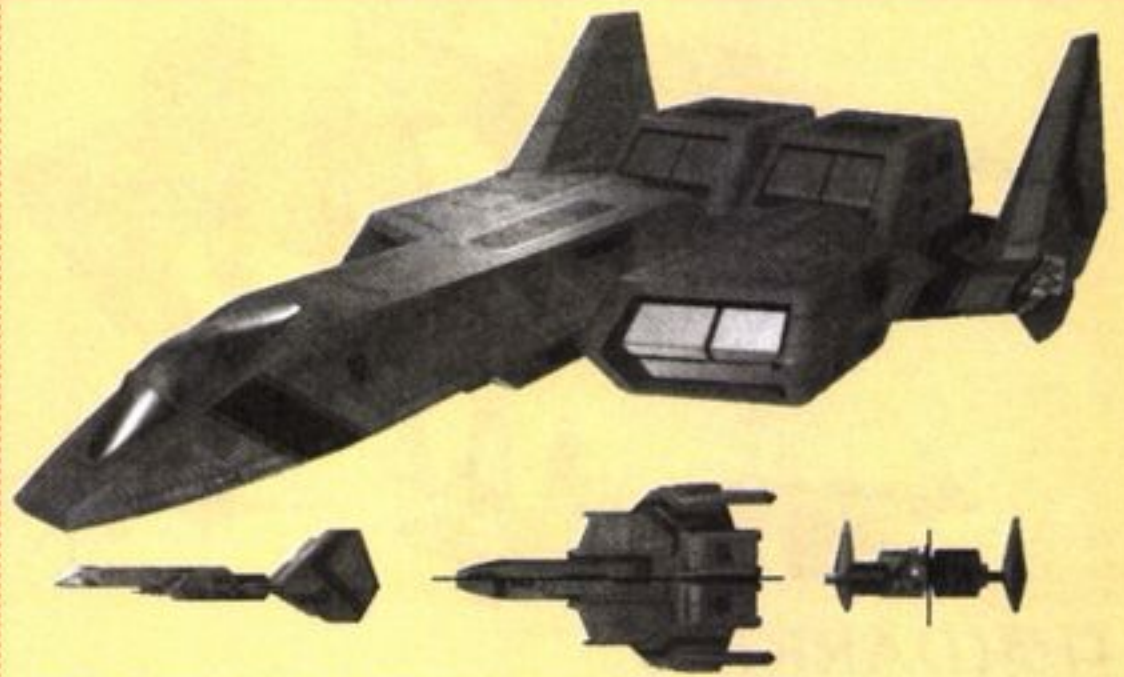
순항속도	520KPS	장갑	200	무장	미사일 발사기 4대(2연발)
최고속도	1400KPS	기동성	90/90/90	포	이온포 2문, 레이저포 2문



헬캣 (HELLCAT V)

테란의 중형전투기로써 무장이 그리 강력하진 못하다. 하지만 양호한 기동성과 두터운 장갑을 가지고 있기 때문에 소규모의 함대를 요격하거나 호위임무 등을 수행하기에 적합한 전투기이다.

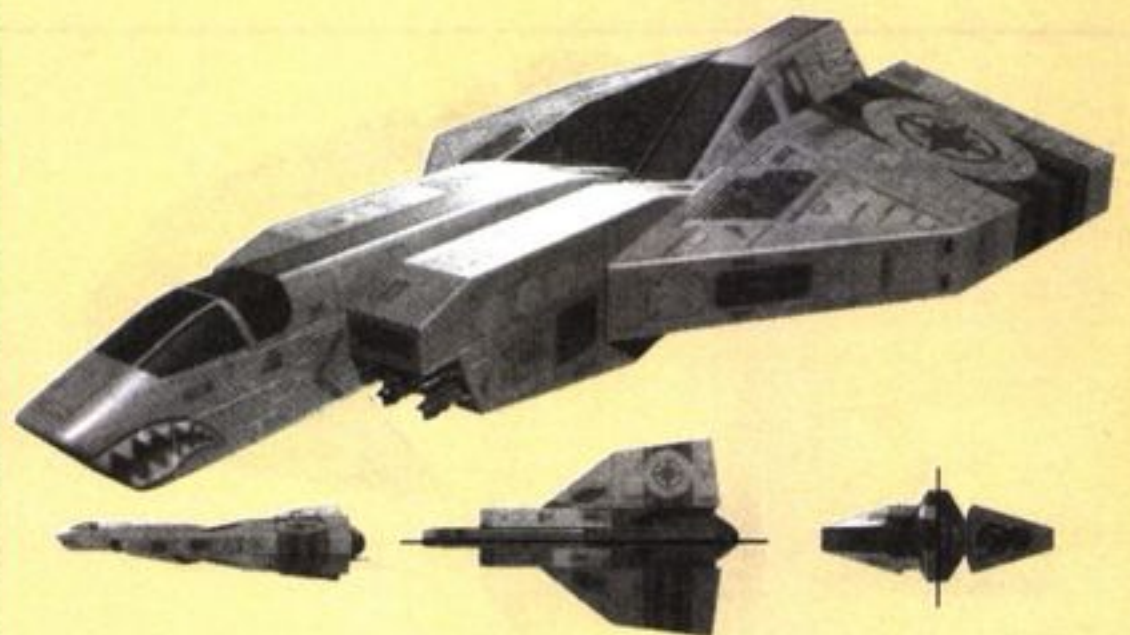
순항속도	420KPS	장갑	22	무장	미사일 발사기 2대(3연발)
최고속도	1200KPS	기동성	60	포	이온포 2문, 레이저포 2문



엑스칼리버 (EXCALIBUR)

테란의 최신티종으로써 기동성과 강력한 무장, 그리고 두터운 장갑의 3박자를 갖춘 최강의 전투기이다.

순항속도	500KPS	장갑	250	무장	미사일 발사기 4대(3연발)
최고속도	1300KPS	기동성	70/75/70	포	리퍼포 2문, 타키온포 4문

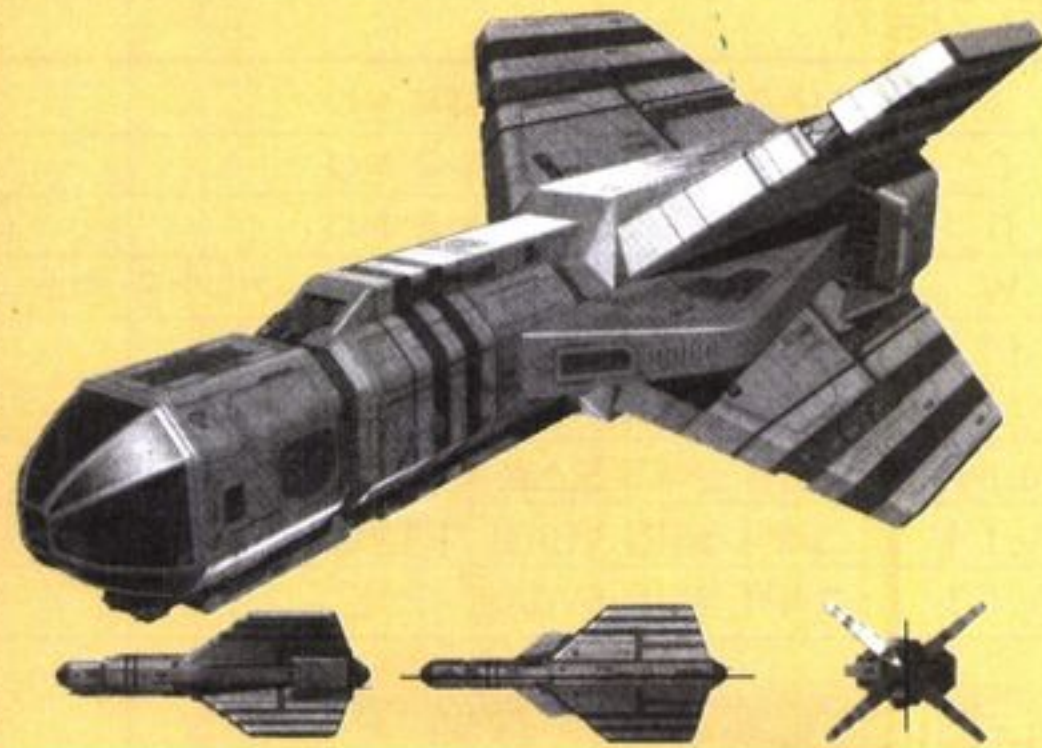


선더볼트 (THUNDERBOLT)

테란의 대형전투기로써 기동성이 좀 떨어지는 반면 강력한 무장과 두터운 장갑을 지닌다.

특히 소규모 함대를 요격하거나 적의 중대형전투기와 교전시에 그 위력을 발휘한다. 그러나 다수의 소형전투기를 상대로 전투를 할 때는 기동력의 열세로 고전을 면치못한다.

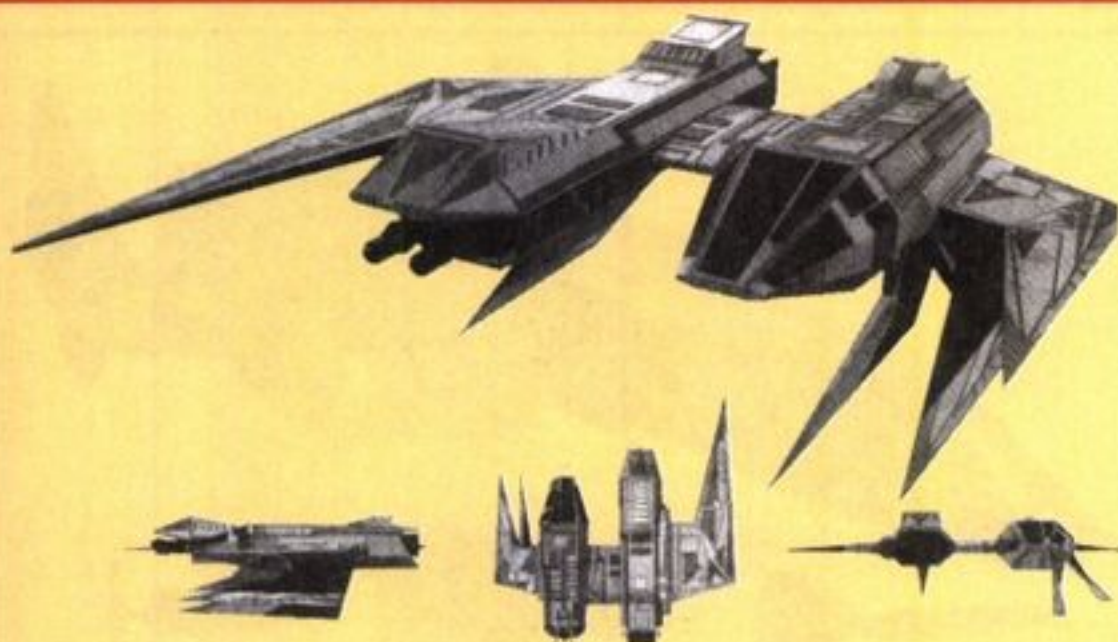
순항속도	380KPS	장갑	250	무장	미사일 발사기 2(3연발), 어뢰 발사기 1(1연발)
최고속도	1000KPS	기동성	50	포	포톤포 2문, 메손포 2문, 플라즈마포 2문



롱보우(LONGBOW)

테란의 뇌격기로서 가장 강력한 무장과 두터운 장갑을 지니고 있는 반면 기동성은 형편없이 낮은 기종이다. 주로 적의 대형 함대를 공격할 때 위력을 발휘하며 적 전투기와의 교전에는 적합치 않은 기종이다.

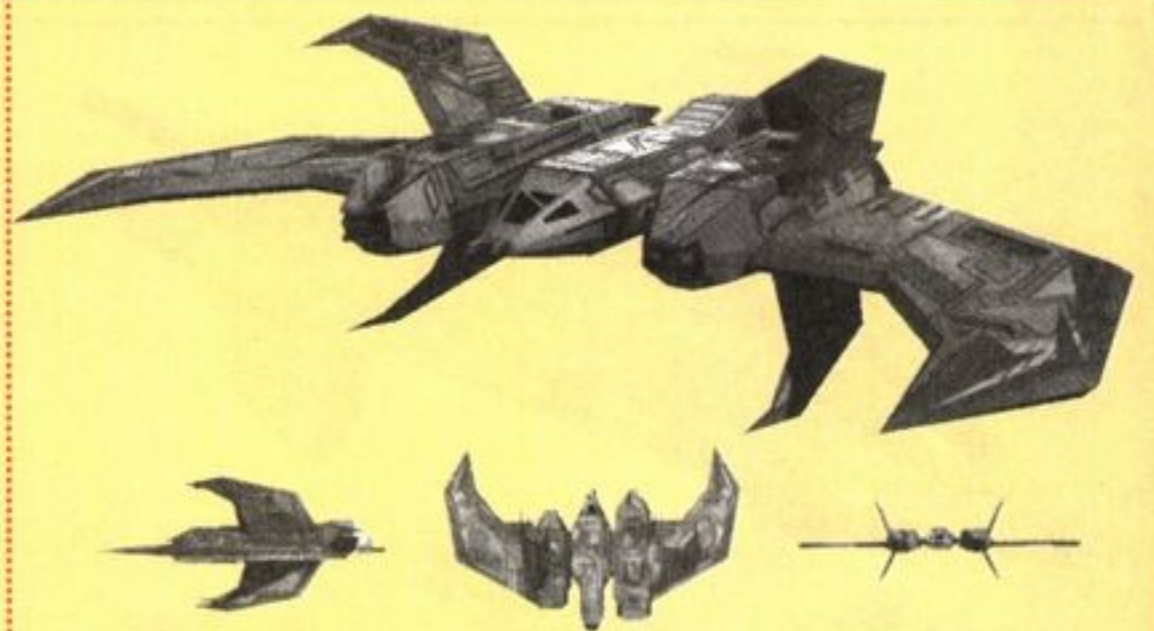
순항속도	320KPS	장갑	500	무장	미사일 발사기 4(4연발), 어뢰 발사기 2(2연발)
최고속도	700KPS	기동성	30/40/30	포	플라즈마포 2, 뉴트론포 2, 파티클포 2문



다켓(DARKET)

킬라의 소형전투기로서 무장과 장갑은 빈약하지만 기동성이 뛰어난 기종이다. 주로 뇌격기나 수송선의 호위 또는 정찰 임무를 수행한다.

순항속도	520KPS	장갑	80	무장	미사일 발사기 1대(2연발)
최고속도	1350KPS	기동성	90/80/90	포	메손포 2문



바크토티(VAKTOTH)

킬라의 대형전투기로서 기동성은 떨어지지만 장갑은 어느 정도 보강되었고 무장도 강력한 편이다. 전반적으로 테란의 선더볼트보다 높은 평가를 받고 있는 기종으로써 호위나 정찰임무 등을 수행한다.

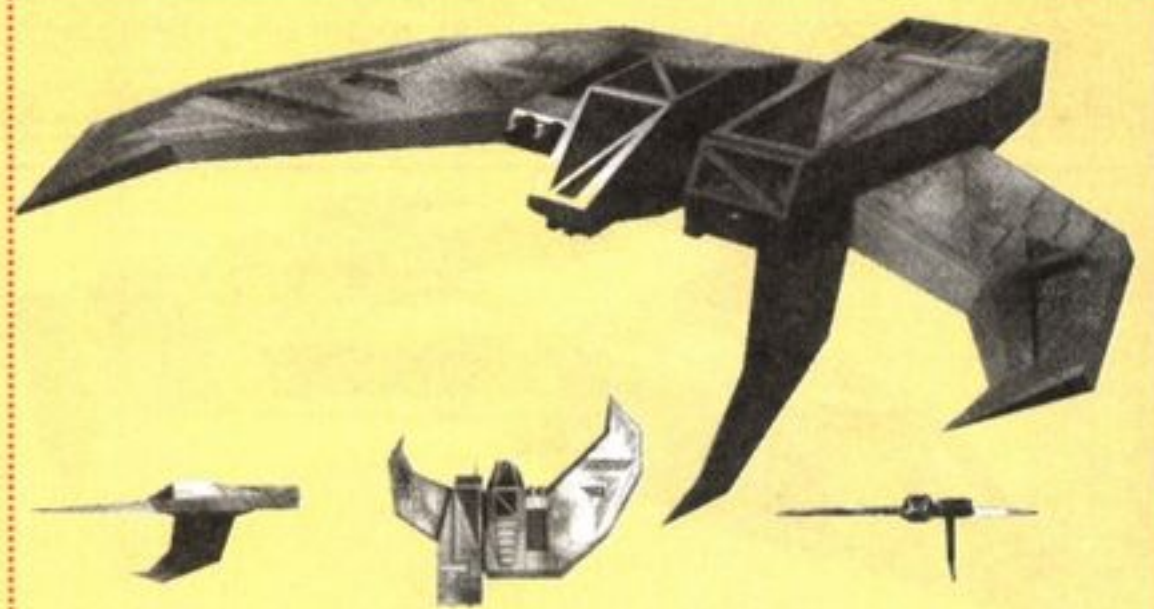
순항속도	380KPS	장갑	200	무장	미사일 발사기 2대(4연발)
최고속도	950KPS	기동성	45/55/45	포	메손포 2문, 플라즈마포 2문, 이온포 2문, 타키온포 1문



드랄티(DRALTHI)

킬라의 중형전투기로 무장과 기동성은 중간급이며 장갑은 빈약하다. 중형전투기임에도 불구하고 그 성능은 테란의 대형전투기인 선더볼트에 필적할 정도이다.

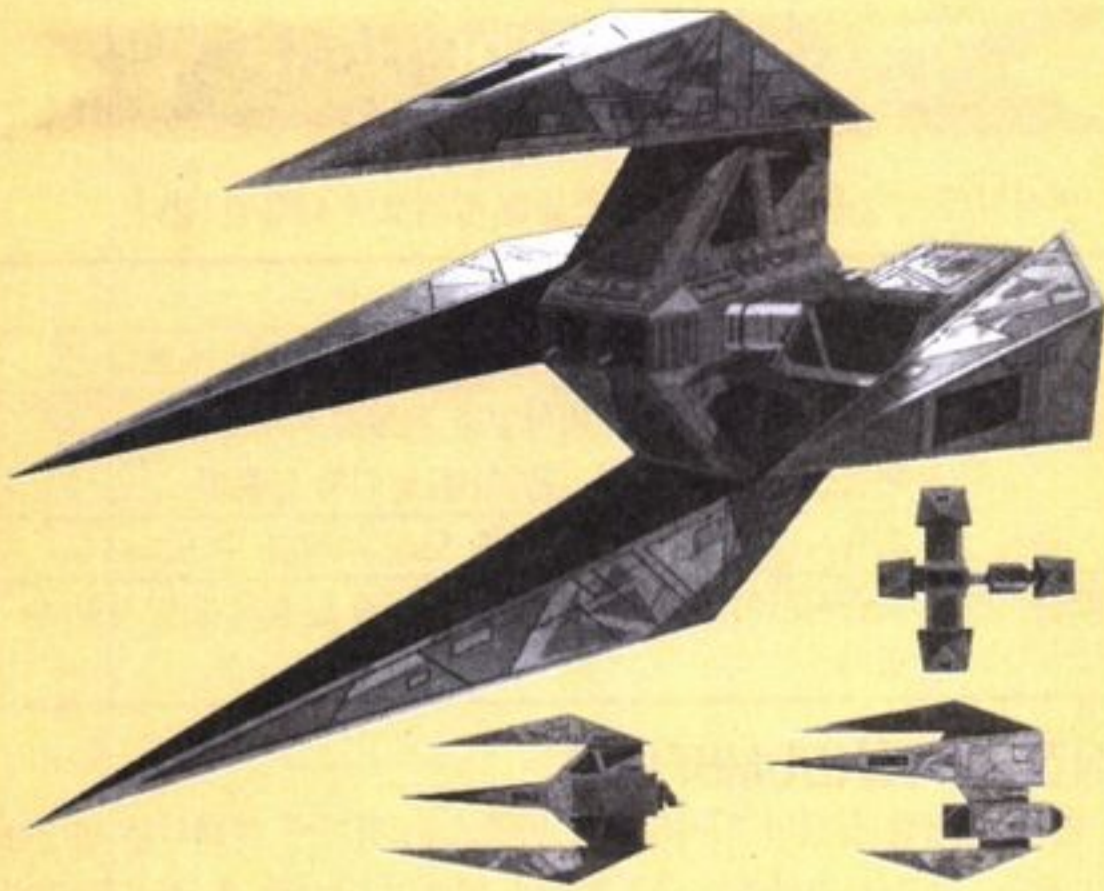
순항속도	430KPS	장갑	120	무장	미사일 발사기 1대(4연발)
최고속도	1100KPS	기동성	55/65/55	포	파티클포 1문, 메손포 2문



스트라카(STRAKHA)

킬라의 스텔스 전투기로서 일정 시간 동안 적의 레이더에서 사라지는 기능이 있다. 하지만 이 기능은 많은 에너지를 소모하기 때문에 스텔스 장치가 작동중일 때는 적을 공격할 수 없으며 장시간 작동시킬 수도 없다. 기동성이 뛰어나고 무장도 중간급인 반면 장갑이 약간 빈약하다.

순항속도	480KPS	장갑	60	무장	미사일 발사기 1대(5연발)
최고속도	1200KPS	기동성	70/80/70	포	메손포 2문, 레이저포 2문



파크탄(PAKTAHN)

킬라의 뇌격기로써 킬라의 전투기중 가장 두터운 장갑과 무장을 자랑한다. 반면 기동성이 없는 탓에 주로 소형전투기나 중형전투기의 엄호를 받는다.

순항속도	340KPS	장갑	300	무장	미사일 발사기 4대 (3연발 2대, 4연발 2대)
최고속도	600KPS	기동성	35/40/35	포	레이저포 2문, 플라즈마포 4문, 매스 드라이버 1문

보급기지(SUPPLY DEPOT)

무기나 연료를 보급받는 중간기지이며 자체적인 방어시설은 없지만 장갑이 매우 강력해서 어뢰로도 파괴할 수 없다. 장거리 작전시에 중간 보급 역할을 수행한다.



보급기지

순양함(CRUISER)

길이가 500미터가 넘는 중형 함선으로써 12~15문의 대공포를 장비한다. 기동성은 떨어지지만 장갑 레벨이 3000 정도로 두터운 편이다. 때문에 어뢰를 사용하지 않는다면 파괴하느라 애를 먹을 것이다.

호위함(FRIGATE)

테란연합만이 장비한 함정으로써 길이가 620미터에 달하는 중형이다. 장갑 레벨은 1000에 불과하며 3문의 대공포만을 장비하여 방어력도 떨어진다. 반면 미사일 발사기를 장비하고 있으며 속도도 순양

함보다는 빠르다.

구축함(DESTROYER)

중형함선으로써 함대의 선봉에서 초계임무를 담당한다. 길이는 500미터 정도이며 장갑 레벨은 1500~2000 정도로 그리 두텁지 않다. 8~13문의 대공포를 장비하고 있으며 중형함선들 중에서는 속도와 기동력이 가장 좋은 편이다.

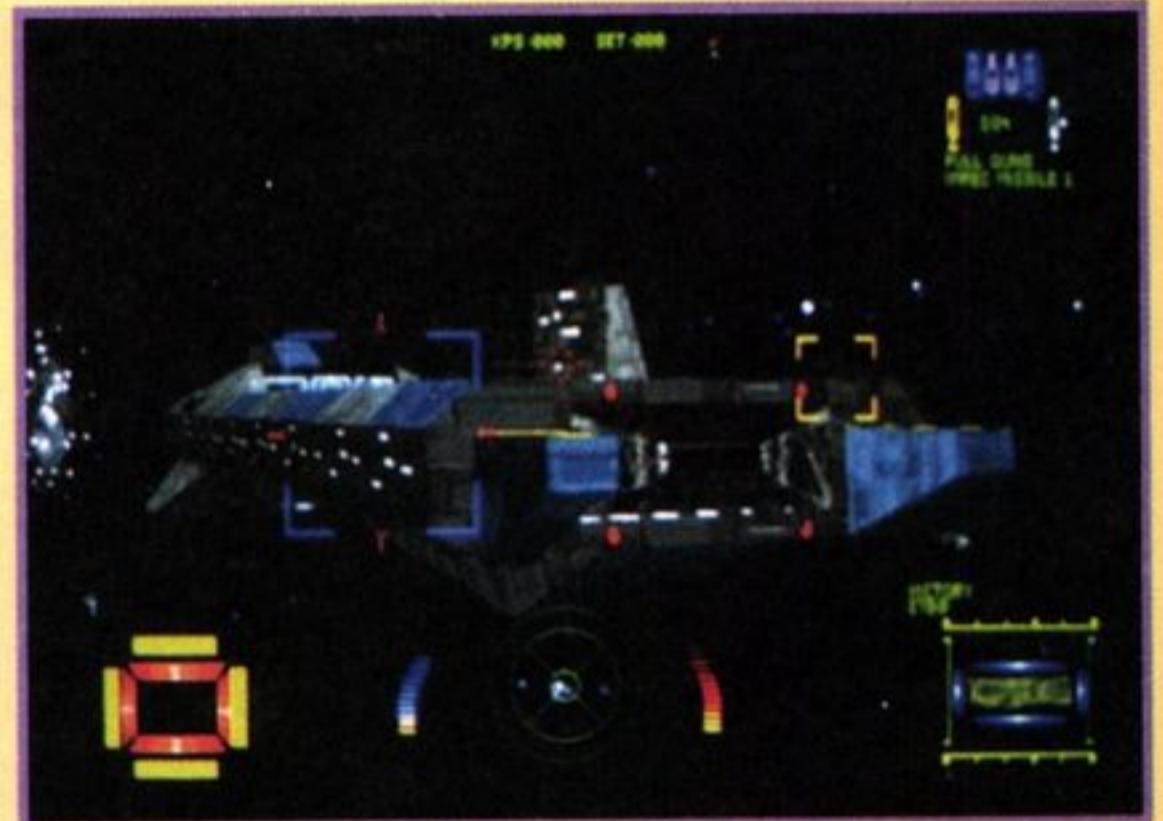
수송선(TRANSPORT)



각종 화물을 운반하는 함선으로써 길이는 150미터정도이다. 장갑 레벨은 2000 정도이지만 대공포가 2문밖에 없기 때문에 항상 전투기의 엄호가 필요하다.

항공모함(CARRIER)

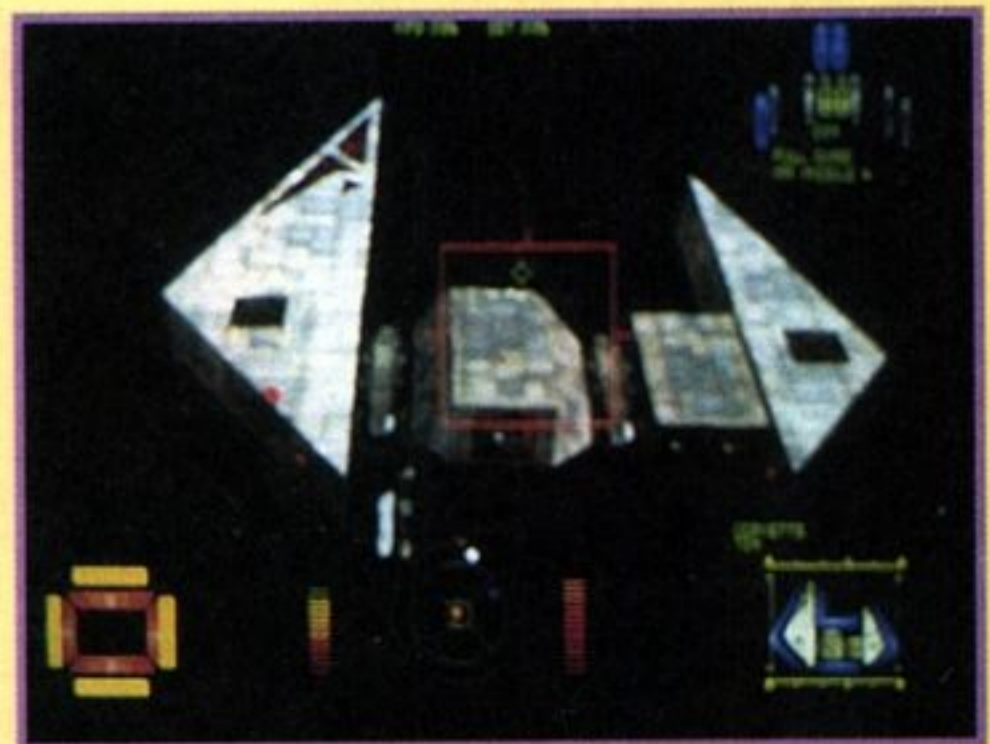
700~900미터에 이르는 대형 함선으로써 전투기와 뇌격기 등의 탑재가 가능하다. 장갑 레벨은 2000~3000정도이며 8~11문의 대공포를 장비하여 방어력을 높였다.



항공모함

코르벳(CORVETTE)

킬라만이 장비한 소형함선으로써 선단을 호위하거나 전투기들과 함께 공격을 지원하는 임무를 수행한다. 길이는 110미터정도로 소형이지만 장갑 레벨이 1000이고 5문의 대공포를 장비한 결코 얇잡아 볼 상대가 아니다.



코르벳

노급전함(DREADNAUGHT)



킬라의 드레드노드 전함

킬라의 자존심을 상징하는 노급전함인 드레드노드는 그 크기만으로도 적을 압도하기에 충분하다. 2200미터의 크기에 장갑 레벨은 8000에 육박하며 38문의 대공포를 장착하여 막강한 방어력을 자랑한다.

포

포의 성능을 결정하는 4가지 요소는 다음과 같으며 이 요소들이 어우러져 포의 전체적인 위력을 결정한다.

관통력	관통력이 클 수록 목표물에 명중했을 때 주는 피해도 크다
에너지 소모	에너지 소모량이 적을 수록 오랜 시간 동안 발사가 가능하다
사정거리	사정거리가 길 수록 원거리에 있는 적기에 대해 사격을 가할 수 있다
재장전 시간	재장전 시간이 짧을 수록 빠른 사격이 가능하며 짧은 단시간 내에 많은 적기를 명중시킬 수 있다

이온포(ION CANNON)

관통력	30	에너지 소모	30	사정거리	4500	재장전 시간	35초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

레이저포(LASER CANNON)

관통력	18	에너지 소모	10	사정거리	5000	재장전 시간	25초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

매스 드라이버(MASS DRIVER)

관통력	45	에너지 소모	12	사정거리	2000	재장전 시간	30초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

메손포(MESON BLASTER)

관통력	35	에너지 소모	16	사정거리	4500	재장전 시간	40초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

파티클포(PARTICLE CANNON)

관통력	43	에너지 소모	22	사정거리	4200	재장전 시간	40초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

포톤포(PHOTON CANNON)

관통력	32	에너지 소모	30	사정거리	4500	재장전 시간	45초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

플라즈마포(PLASMA GUN)

관통력	67	에너지 소모	44	사정거리	3000	재장전 시간	50초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

리퍼포(REAPER CANNON)

관통력	35	에너지 소모	17	사정거리	4500	재장전 시간	30초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

타키온포(TACHYON GUN)

관통력	70	에너지 소모	40	사정거리	3200	재장전 시간	35초
-----	----	--------	----	------	------	--------	-----

미사일

미사일의 성능을 결정짓는 요소들을 살펴보면 다음과 같다.

관통력	관통력이 높을 수록 파괴력이 크다
속도	속도가 빠를 수록 적기를 추격하는 시간이 빠르다
기동성	적기가 급회전으로 미사일을 피했을 때에도 기동성이 높은 미사일은 이를 놓치지 않는다
지속시간	지속시간이 길 수록 적기를 오래 추적할 수 있다
조준시간	조준시간이 짧을 수록 적기에 대해 신속하게 발사할 수 있다

직진 미사일(DUMBFIRE)

가장 간단한 형태의 미사일으로써 마주오는 적기에 대해서는 명중율이 높다. 적기를 추적하는 유도기능은 없으며 발사한 후 곧바로 한방향으로 나아간다.

관통력	800	속도	3000	기동성	0	지속시간	3초	조준시간	3초
-----	-----	----	------	-----	---	------	----	------	----

열추적 미사일(HS)

적기 후미 부분에서 나오는 열을 감지하여 추적하는 미사일으로써 적기의 꼬리를 향해서 발사한다.

관통력	400	속도	2000	기동성	80	지속시간	10초	조준시간	3초
-----	-----	----	------	-----	----	------	-----	------	----

거머리 미사일(LEECH)

적기를 파괴하지 않고 포획하기 위한 미사일으로써 적기를 폭발시키는 것이 아니라 전기장치를 파괴하여 기능을 마비시킨다.

관통력	없음	속도	1400	기동성	80	지속시간	20초	조준시간	2초
-----	----	----	------	-----	----	------	-----	------	----

지뢰(MINE)

공간에서 떠다니는 무기으로써 공중전시에 뒤에 바짝 따라오는 적기에게 더없이 좋은 선물이다. 혹은 일정지역에 대한 방어수단으로써 적기의 침입을 방지하기 위해 살포할 수도 있다.

관통력	100	속도	100	기동성	20	지속시간	60초	조준시간	0초
-----	-----	----	-----	-----	----	------	-----	------	----

식별 미사일(FF)

적기에서 발산되는 특수한 전파를 추적하는 미사일으로써 가장 정확하고 명중율이 높다. 테란의 무기중에서 가장 신뢰성이 높은 미사일이다.

관통력	250	속도	1200	기동성	80	지속시간	20초	조준시간	0초
-----	-----	----	------	-----	----	------	-----	------	----

영상인식 미사일(IR)

목표물로 잡힌 적기의 영상을 읽어들이고 후 같은 영상을 지닌 적기를 추적하는 방식으로 한마디로 '눈이 달린' 미사일이다.

관통력	350	속도	1600	기동성	80	지속시간	15초	조준시간	1초
-----	-----	----	------	-----	----	------	-----	------	----

어뢰(TORPEDO)

조준시간이 매우 길며 기동성이 낮다는 단점은 있지만 전투기에 장착하는 무기중에서 적의 대형함선을 파괴할 수 있는 무기는 어뢰뿐이다. 어지간한 함선은 단 한발로 파괴할 수 있을 만큼 강력한 무기지만 지속시간이 그리 길지 않으므로 5000미터 이내의 거리에서 발사해야 한다.

관통력	8000	속도	1000	기동성	20	지속시간	14초	조준시간	12초
-----	------	----	------	-----	----	------	-----	------	-----

특수무기

비헤모트(BEHEMOTH)

행성 한개를 날려버릴 수 있는 위력을 지닌 초대형 대포로써 자체 추진력이 있으며 승무원이 탑승하고 있는 일종의 함선이다. 원통 모양의 함선 자체가 거대한 대포로써 그 위력은 우주의 어느 대포나 미사일보다도 강력하다. 불리한 전세를 만회하기 위해서는 기습적으로 킬라의 본토를 침공하여 킬라행성을 철저히 파괴해야 한다는 톨린 제독의 발상에서 비롯된 것으로써 제독은 이 거포의 제작에 10년의 세월을 바쳤다. 결국 비헤모트는 무인 행성에 대한 포격시험을 멋지게 성공했다.

에너지포를 맞은 행성은 흔적도 없이 사라져 버린 것이다. 이제 킬라의 본토행성으로의 진격만이 남았을 뿐인데 그만 배신자에 의해 정보가 누설되고 이 거포는 킬라의 전폭기들의 매복에 걸려들어 무참히 파괴되고 만다.



비헤모트의 위용

지진 폭탄(T-BOMB)

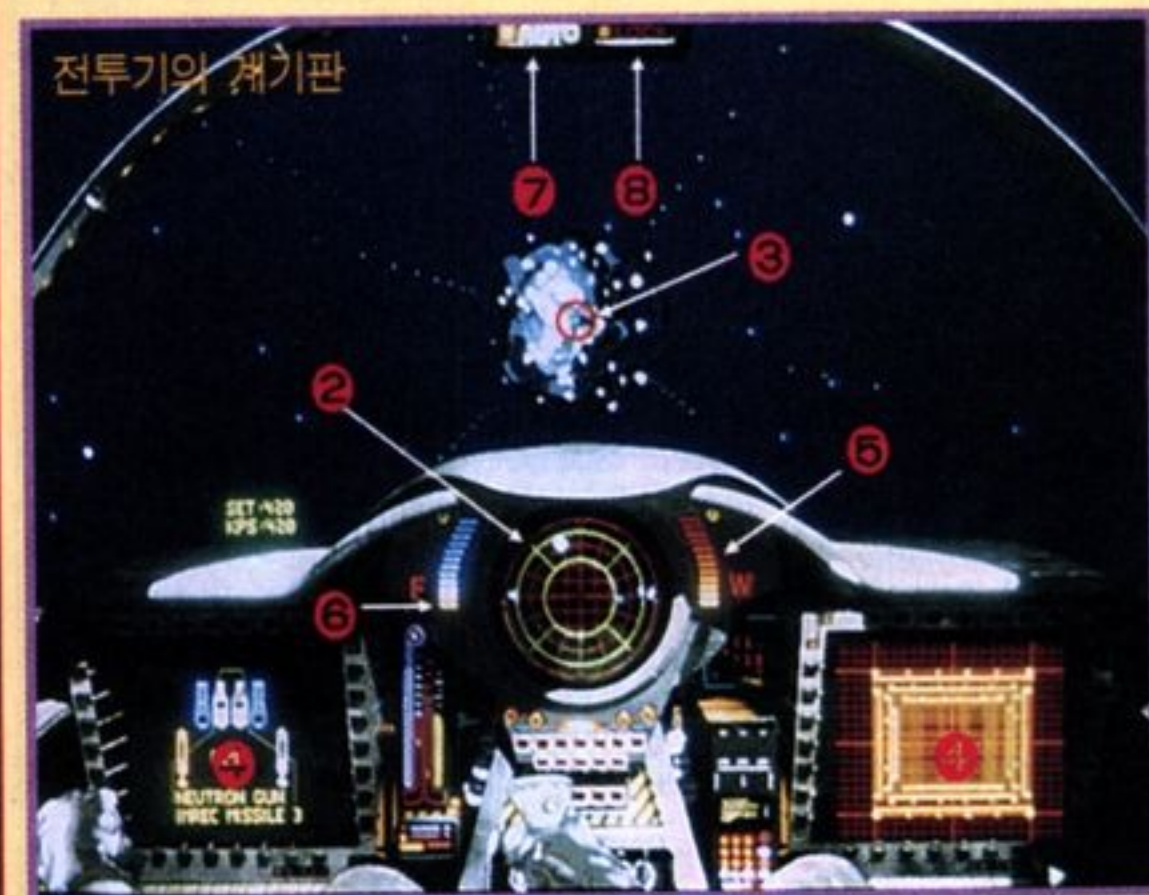
킬라에 사로잡혀 무참히 살해된 엔젤이 마지막으로 보내온 정보에 따르면 킬라행성은 매우 불안정한 지층구조를 가지고 있다.

이러한 킬라행성의 약점을 노린 것이 바로 이 지진 폭탄이다. 지층이 겹치는 부분에 이 폭탄을 투하하면 킬라행성은 불안정한 지층구조가 붕괴함으로 인해서 자멸하게 된다.



지진 폭탄에 관한 기술적 정보

전투기 조종석에 대한 설명



전투기의 계기판

① 전방 화면		
② 레이더	적군	오렌지색 혹은 붉은색
	아군	푸른색
	미사일	노란색
③ 조준기	포탄의 예상경로 표시	
④ 디스플레이	전투기의 장갑(S)	
	통신상황(C)	
	전투기의 피해상황(D)	
	무기장비상황(G, M)	
	목표물의 상태(T)	노란색 약간 손상
		붉은색 완전 파괴
	갈색	수리중인 상태 (한부분이 완전 파괴됐을 경우에는 전투중에 자체수리가 불가능하다)
⑤ 에너지 표시기	포를 연속 발사할 수 있는 에너지의 양을 표시	
⑥ 연료 표시기	남아있는 연료를 표시한다. 연료는 애프터버너를 연소시킬 때 급격히 감소한다	
⑦ 자동비행 표시등	이 표시등이 켜지면 자동비행이 가능하다	
⑧ 미사일 고정 표시기	장비한 미사일 중 어느 것을 발사할 것인지를 표시한다. 노란색, 파란색, 붉은색 등으로 미사일의 종류에 따라 색깔이 다르다	

항모 빅토리오

플레이어의 모선인 항공모함 빅토리오의 공간은 3개의 레벨로 나뉘어진다.



함교의 모습

함교(BRIDGE)

항모에 대한 조종이나 통신 등 함교의 전반적인 운영이 이루어지는 사령탑이다. 리프트를 타고 제일 윗층으로 가면 함교가 나오고 함교의 왼쪽에는 사격통제실(GUNNERY CONTROL)이 있다.

리프트를 타고 중간층으로 가면 주거공간이 나오는데 여기에는 조종사들을 위한 술집과 침실이 있으며 플레이어는 이곳에서 여러 동료들과 대화를 나눌 수 있다.

주거공간(LIVING)



주거공간의 모습

비행갑판(FLIGHT DECK)

전투를 위한 시설이 있는 곳이다. 작전에 대한 브리핑을 받는 브리핑실, 모의 공중전 연습 장치인 시뮬레이터(SIMULATOR), 그리고 비행갑판이 위치하고 있으며 리프트를 타고 제일 아래층으로 간다. 비행갑판의 모습



메인 터미널

메뉴소개

메인 터미널(MAIN TERMINAL)

어느 레벨로 가든지 메인 터미널에 접속할 수 있으며 여기엔, 3가지의 메뉴가 있다.

DUTY LOGS	게임 저장 또는 저장한 게임을 불러온다	
CONTROLS	게임 전반에 관한 사항들을 조절하는 곳	
	SOUND	음악/음향효과를 조정한다
	GRAPHIC MODE	GAMEFLOW 게임 전반에 걸친 그래픽을 VGA나 SVGA로 지정한다
	MOVIES	중간에 삽입된 인터랙티브 영화 장면을 VGA나 SVGA로 지정한다
	GAMMA CORRECTION	화면 밝기를 3단계로 조정한다
	LANGUAGE	게임중의 언어에 대한 사항들을 지정한다
	SUB TITLES	게임중의 대화를 화면 하단에 표시한다
	ENGLISH	표시되는 대화내용을 영어로 표기한다
	FRENCH	표시되는 대화내용을 프랑스어로 표기한다
	GERMAN	표시되는 대화내용을 독일어로 표기한다
	MISCELLANEOUS	기타 잡다한 사항들을 지정한다
	TRANSITIONS	게임중에 플레이어가 이동하는 세부 모습(리프트를 타고 내리는 등의 자질구레한 동작)을 보여준다
	STARS	함내의 유리를 통하여 우주의 별들을 본다
	DESCRIPTIONS	커서를 움직일 때 그곳에 대한 설명('리프트 타기' 등의 설명)이 나온다
	JOYSTICK CALIBRATION	조이스틱을 조율한다
	RETURN	메인 터미널로 돌아간다
LOGOFF	메인 터미널을 빠져나가서 게임으로 돌아간다	

Alt-O

CONTROL	조종장치를 지정. 키보드, 마우스, 조이스틱, 드러스트 마스터, 플라이트 스틱 프로 중에서 하나를 선택한다	
DETAIL LEVEL	전체 화면의 세밀도 조정한다	
VIDEO MODE	그래픽 모드를 VGA나 SVGA로 지정한다	
GAMEPLAY	전투 전반에 걸친 사항들을 지정한다	
	COLLISION OFF	이 옵션을 실행하면 다른 물체와의 충돌로 인한 피해가 없다
	INVULNERABLE	이 옵션을 실행하면 적의 공격으로 인한 피해를 전혀 입지 않는다
	FRAME RATE SWITCH	게임의 속도를 고려하여 그래픽 모드를 자동 조정한다
	ALT. FLT. MODE	특수회전능력을 ON/OFF한다
CAMERAS	VICTIM	플레이어의 공격에 의해 적기나 적함선이 폭발할 때, 이를 보여준다
	MISSILE	미사일을 발사할 때 미사일을 추적하는 화면을 보여준다
	AUTO SWITCHING	카메라 모드에서 그래픽을 자동 조정한다
	UNLOCK	카메라 모드에서의 조종을 정지시킨다
MISC	PALETTE FLASH	플레이어의 전투기가 적의 미사일이나 포탄에 맞을 때 푸른색 섬광이 번쩍이는 옵션을 ON/OFF한다
	COCKPIT JITTER	게임 초기부터 풀 스크린 옵션을 사용한다. 플레이어의 전투기가 적의 미사일이나 포탄에 맞을 때 흔들리는 옵션을 ON/OFF한다
AUDIO	MUSIC	배경 음악을 ON/OFF한다
	SPEECH	음성지원 효과를 ON/OFF한다
	SUB TITLES	간단한 설명효과를 ON/OFF한다
	SOUND FX	음향효과를 ON/OFF한다
	RUMBLE	대형 함선의 엔진음을 ON/OFF한다
SKILL LEVEL	적군 조종사의 기량을 설정하는 것으로 ROOKIE(난이도 1), VETERAN(난이도 2), ACE(난이도 3), HARD(난이도 4), CRAZY(난이도 5), NIGHTMARE(난이도 6) 등 6단계로 나뉜다	
SAVE	새로 지정된 옵션 사항들을 저장한다	
DEFAULT	초기에 설정된 옵션 사항들을 다시 불러온다	
EXIT	옵션 메뉴를 빠져나간다	
CALIBRATE	조이스틱을 조율한다	

임무소개

이제부터 설명하는 일련의 임무들은 모든 임무를 성공적으로 수행한 경우에만 해당한다. 하나의 임무에 실패하면 이 게임을 클리어하는데 더 많은 임무가 필요하다는 점을 기억하자. 임무의 특성을 파악하여 임무의 목적만 달성하면 통신으로 'MISSION OBJETIVE COMPLETED(임무완수)'라는 메

시지가 들린다. 먼저 함장인 에이센에게 브리핑을 받은 다음 이를 부하들에게 브리핑한다. 브리핑이 끝나면 함께 출격할 윙맨을 선택해야 한다. 윙맨이 선정되면 정비담당관인 라첼에게 가서 출격할 기종을 선정하고 비행갑판으로 내려간다.



브리핑을 받는다



윙맨을 선택한다

1. 항모 빅토리호 소속 비행대 지휘관으로서의 첫출격이다. 최근 이 지역에 킬라의 움직임이 포착되고 있다. 플레이어와 윙맨은 3개의 지점을 초계비행하면서 마주치는 적기를 격파해야 한다. 플레이어가 탑승할 전투기는 헬캣으로 지정되어 있지만 다음 임무부터는 전투기를 선택할 수 있는 자유가 조금은 주어질 것이라고 정비사 라첼이 귀뜸해준다.

2. 역시 3개의 지점을 초계비행하는 임무이다. 이번 임무부터는 플레이어가 탑승할 전투기와 적재할 미사일을 어느 정도 선택할 수 있는 재량권이 부여된다. 임무는 초계비행 중에 마주치는 킬라의 전투기만 파괴해도 완수한 셈이다.



출격할 기종과 탑재할 미사일을 고른다

3. 이번 임무는 테란연합의 수송선 한척을 JUMP (점프) 지점까지 호위하는 것이다. 킬라의 전투기들과 코르벵이 매복하고 있다가 공격을 가할 것이다. 그들을 모두 파괴하라.

4. 전과 마찬가지로 수송선을 점프 지점까지 호위하는 것이다. 그러나 킬라의 신형 미사일이 수송선을 노리고 있으므로 주의를 요한다. 수송선에는 민간인도 타고 있으므로 적 전투기는 물론 그들이 발사한 미사일까지도 파괴해야 한다.

5. 플래쉬(FLASH)라는 새로운 조종사가 시험비행중에 있는 신형 전투기 엑스칼리버를 몰고 항모 빅토리호에 착륙한다. 그는 자신이 엑스칼리버의 시험비행을 담당할 조종사로서 이곳에 왔다고 플레이어에게 말한다. 왠지 인상이 안 좋다. 상당히 건방져 보이는 친구다. 갑자기 비상벨이 울리고 적기들의 공습이 시작됨을 알리는 방송이 울려 퍼진다. 이번 임무는 브리핑이 없다. 곧바로 비행갑판으로 내려가서 애로우 전투기에 올라타고 출격하라! 목표는 단 하나! 항모 빅토리호로 돌진해오는 적기들을 모조리 격파하는 것이다.

6. 적기들을 모두 격파하고 위기는 모면했지만... 리프트를 타고 주거공간(LIVING LEVEL)에 가보면 어이없게도 플래쉬는 낮잠을 즐기고 있다. 동료들은 적의 공습을 막느라고 모두 출격했는데 낮잠이라니... 도저히 용서할 수 없다. 플래쉬에게 한바탕 설교를 한다. 그러나 이 친구는 말이 안 통하는 것 같다. 별 수 없이 다음에 버릇을 고쳐주기로 하자. 지금은 바쁘니까...

한바탕 화를 내고 술집으로 나오면 정비담당관 라첼이 앉아있다. 그녀에게 다가가서 대화를 나누면 그녀는 엑스칼리버를 탈 수 있도록 해주겠다고 제안한다. 저 건방진 플래쉬 녀석을 골탕먹이기 위해 다음 임무에는 엑스칼리버를 타고 싶다고 그녀에게 말한다.

브리핑실에는 에이센이 플레이어를 기다린다. 이번 임무는 킬라의 수송선단을 모두 격파하는 것이다. 브리핑을 마치고 무기탑재를 결정한 후에 비행갑판으로 향하면 이미 라첼이 엑스칼리버를 대기시켜 놓았다. 이제 출격하여 호위 전투기들부터 차례로 격추시키고 마지막으로 수송선단을 공격하도록 하자.

7. 임무를 완수하고 비행갑판에 무사히 착륙해서 내려서는데 플래쉬가 다가와서 거세게 항의한다. 자신의 전투기를 함부로 몰고 전투에 나간 플레이어를 추궁하면서 그는 시뮬레이터로 실력을 가름해보자고 으르렁댄다. 플레이어는 그의 도전을 받아들이거나 혹은 무시해버릴 수 있다. 만약 무시한다면 그는 엑스칼리버를 몰고 항모 빅토리호를 떠난다. 그러나 그의 버릇을 고쳐주기 위해서 도전을 수락하고 시뮬레이터로 가서 애로우 전투기를 몰고 자존심을 건 한판 대결을 벌인다. 플레이어가 그에게 패하면 전투비행단의 사기는 저하되고 그는 플레이어를 비웃으면서 항모 빅토리호를 떠난다. 만약 플레이어가 이기면 그는 자신의 태도를 뉘우치고 플레이어에게 사과하면서 플레이어의 휘하에 들어오고 싶다고 말한다. 그는 분명히 유능한 조종사임엔 틀림없으므로 받아들인다.



사과하는 플래쉬

이제 브리핑을 받도록 하자. 아군의 항모전단은 로칸다 시스템(LOCANDA SYSTEM)으로 이동하여 적의 동태를 파악하려 한다. 이번 임무는 초계비행이다. 마주치는 적들을 모두 파괴해야 하는데 적의 숫자가 많고 구축함도 있으니 신중을 기하자.

8. 킬라제국은 이 지역에서 특정 행성을 대상으로 생물학 무기를 실험하려고 한다. 그들의 생물학 무기는 수명이 500년이 넘는 바이러스를 이용한 것으로 무슨 일이 있더라도 이 계획을 막아야 한다. 이번 임무는 좀 특수하다. 적의 모든 함선과 전투기, 그리고 행성을 향해 발사된 생물학 무기를 모두 파괴해야 한다. 따라서 속도가 빠른 기종을 택하는 것이 좋다.

9. 이전 임무를 성공적으로 완수한 후 킬라의 반격에 대비해서 블랙네임 시스템(BLACKMANE SYSTEM)으로 항모전단이 이동했다. 이번 임무는 이 지역에서 점프 포인트를 확보하는 것이다. 주변의 모든 적 함선과 전투기를 파괴해야 한다.

10. 이번 임무는 수송선을 호위하는 것이다. 아군 수송선의 보호가 가장 중요한 과제인 만큼 수송선 근처에서 달려드는 적기를 신속하게 차단하고 격추해야 한다. 때문에 강력한 무장을 갖춘 기종이 필수적이다.

11. 아군 항모전단은 킬라제국의 영역인 에이리얼 시스템(ARIEL SYSTEM)으로 은밀히 이동한다. 그러나 아군의 존재가 발각되면 매우 위험한 상황이 닥칠 것이므로 주변의 적군 초계함대를 모두 파괴해야 한다. 아군의 존재를 알아차린 적군을 하나도 남기지 말고 파괴하자. 적의 항공모함과 수송선단 초계기들이 도사리고 있으므로 조심할 것.

12. 중무장과 중장갑을 겸비한 기종을 선택해야 승산이 있다. 적의 중대형 함선들을 격파해야 하므로 어뢰를 많이 장비한 롱보우 뇌격기가 적합한 기종이다.

13. 아군 항모전단이 점프 포인트를 향해 항진중이다. 이번 임무는 항모를 호위하면서 점프 포인트로 항진하는 것이다. 그러나 적의 공격이 매우 치열하고 중간에 항모가 손상을 입을 것이다. 항모가 목적지에 다다르기 전에 손상을 입었다면 목적지까지 가지 말고 그냥 항모에 착륙해야 한다. 그렇지 않고 목적지까지 그냥 항진하면 플레이어의 모함인 빅토리호는 적의 공격으로 파괴되고 플레이어는 우주미아가 되고 말 것이다.

14. 델리어스 시스템(DELIUS SYSTEM)으로 이동한 아군의 항모전단은 이 지역의 초계비행을 계획하고 있다. 이번 임무는 운석지역을 초계비행하여 발견되는 모든 적전투기와 함선들을 남김없이 파괴하는 것이다.

15. 아군 항모전단이 토고 시스템(TORGO SYSTEM)으로 이동하고 테란연합 함대 사령관인 톨윈 제독이 빅토리호로 온다. 그가 최전선까지 온다는 무슨 이유가 있을 텐데... 아난게 아니라 비밀 임무가 플레이어를 기다리고 있다.

톨윈 제독은 플레이어에게 비헤모트라는 특급 비밀무기를 설명해 준다. 이 비밀무기는 그 자체가 하나의 거대한 함선이면서 또 하나의 거대한 대포인 것이다. 제독은 이 계획을 10년 동안이나 추진해 왔으며 드디어 비밀무기가 완성된 것이다. 제독은 이 비밀무기로 킬라의 본토를 날려버림으로써 불리한 전황을 역전시키려고 한다. 하지

만 이 무기는 빈약한 방어력 때문에 항상 두터운 호위망을 필요로 한다. 이제부터는 톨윈에게 직접 브리핑을 받는다. 그는 곧 비헤모트가 도착할 것이며 어떤 수단을 동원해서라도 지켜야 한다고 말한다. 이번 임무는 이 비밀무기를 호위하는 것이 목적이다. 브리핑이 끝나는 순간 적기의 공습을 알리는 경보가 울리고 플레이어는 비밀무기 보호를 위해 애로우 전투기로 달려간다.

16. 이번 임무는 5개의 점프 포인트를 확보하는 임무이다. 이 포인트를 통해 킬라의 전폭기들이 넘어오지 못하도록 이 지역에 지뢰를 깔고루 살포해야 한다. 많은 지뢰가 필요하므로 뇌격기인 롱보우에 지뢰를 가득 싣고 출격하라.

17. 이번 임무는 3척의 킬라 유조선을 공격하는 것이다. 그러나 그들을 파괴해선 안된다. 그들을 항해불능으로 만든 다음 아군이 포획하도록 해야 한다. 따라서 유조선이 '항해불능'이라는 메시지가 나올 때까지만 공격을 한다. 그러나 그전에 호위 전투기를 격추시켜야 함은 당연한 일.

18. 이제 제독은 비밀무기를 무인행성에 실험해 보기로 결정했다. 실험장으로 향하는 비밀무기의 안전을 위해 주변의 적기들을 모두 청소해야 하는 임무가 남아있다.

19. 이제 비밀무기 발사실험을 행할 것이다. 실험이 진행되는 동안 플레이어는 비밀무기를 철저히 방어해야 한다.

20. 무인행성에 대한 비헤모트의 화력실험은 성공적이었고 그 결과 하나의 행성이 순식간에 날아가 버렸다. 그러나 어느샌가 이 비밀정보는 트라카트 왕자에게로 흘러들어가고 만다. 동료들 중에 배신자가 있는 것이 이제 분명해졌다.

이제 비밀무기는 킬라의 영토로 진입하기 위해 점프 포인트로 향하고 플레이어는 엄호 임무를 맡는다. 그러나 점프 포인트에는 수많은 킬라의 전폭기들이 대기하고 있고 플레이어의 필사적인 노력에도 불구하고 비밀무기는 무참히 파괴당하고 만다.

비밀무기의 잔해들 사이를 비행하는 플레이어의 귓전에 갑자기 낮은 목소리가 들려온다. 바로 트라카트 왕자의 목소리다! 그는 플레이어를 조롱하며 자신의 손에 의해 죽어간 엔젤의 최후를 보여준다. 당장은 피가 거꾸로 솟겠지만 일단 항모가 퇴각중이므로 전속력으로 애프터 버너를 가동하여 항모 안으로 들어가야 한다. 그렇지 않으면 항모는 다른 시스템으로 이동해 버리고 점프 기능이 없는 플레이어의 전투기만이 홀로 남기 때문이다. 억울하겠지만 그에 대한 복수는 다음으로 미루자.



엔젤의 처참한 최후

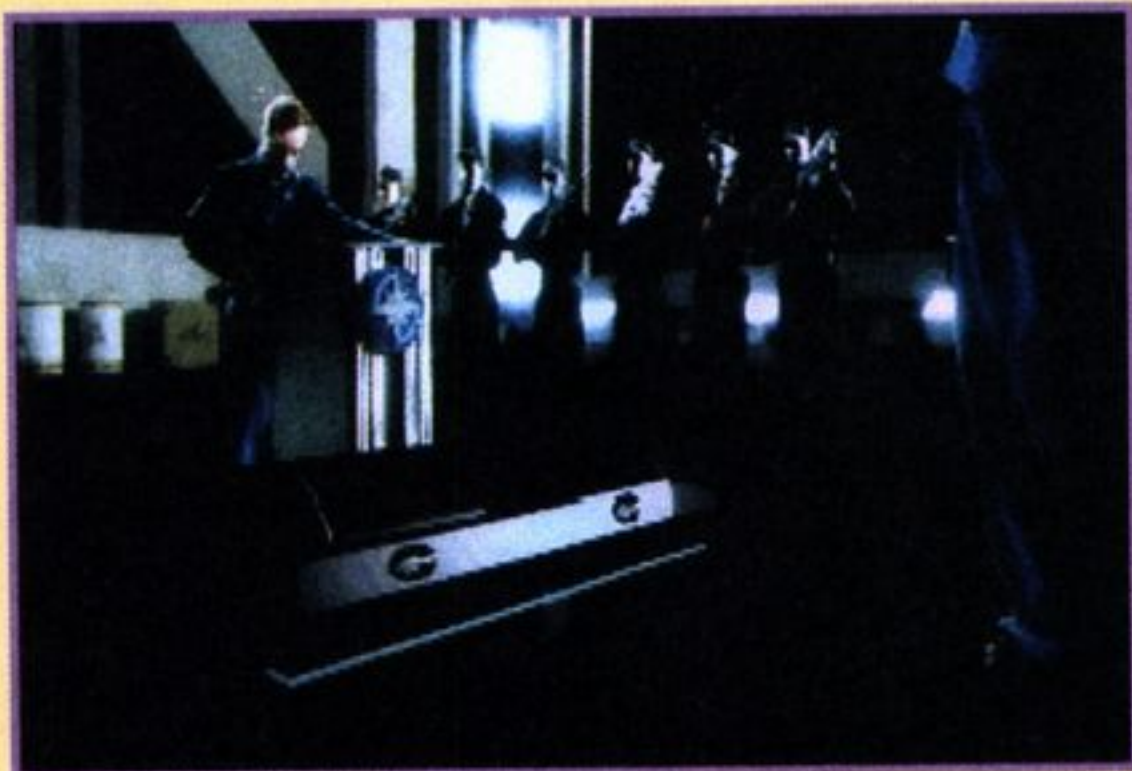
21. 항모전단은 무사히 알코르 시스템(ALCOR SYSTEM)으로 대피했지만 비밀무기는 파괴되고 제독은 풀이 죽은 채로 사령부로 돌아간다. 플레이어도 엔젤의 원수를 갚지 못한 것이 억울하지만 나중에 기회가 있으니 참고 기다리자. 적의 공습을 알리는 비상벨이 울리고 플레이어는 항모전단을 보호하기 위해 지친 몸을 이끌고 재출격한다.

22. 플레이어의 옛동료인 파라딘(PALADIN)이 항모 빅토리호에 도착한다.

그는 엔젤이 마지막으로 보내온 정보를 브리핑실에서 보여준다. 그 정보에 의하면 킬라의 본토는 매우 불안정한 지층구조를 가지고 있으며 그들의 조직은 우두머리를 중심으로 한 조직 운영을 한다. 따라서 그들의 황제와 본토를 함께 날려버리면 그들의 백만 대군도 사기를 잃고 말 것이다. 이러한 킬라 본토의 특성을 이용하여 이번에는 지진폭탄(T BOMB)을 개발하려고 한다. 그러나 이 폭탄을 연구할 기술자가 V 행성의 감옥에 감금되어 있으므로 그를 먼저 구출해야 한다. 이번 임무는 구출작전의 전초전으로서 V 행성 주변지역을 초계비행하는 것이다. 마주치는 적기를 한대도 살려보내선 안된다. 아군의 존재를 철저히 숨겨야 하기 때문이다.

23. 항모에 돌아와 보니 큰 사건이 터진 것 같다. 호비스가 지진폭탄에 관한 정보를 가지고 탈출하려다가 코브라에게 발각되자 그녀를 죽이고 달아난 것이다. 다행히도 정보는 누출되지 않았지만 이 배신자를 어떻게 할 것인가... 코브라의 복수를 위해 이 배신자를 우주공간에 잠들게 하자. 하지만 플레이어가 항모로 돌아왔을 때 항모는 적의 공격을 받고 있는 상황이다.

주저할 것 없이 빅토리호를 보호하면서 몰려오는 적기를 모두 파괴해야 한다. 무사히 항모를 보호한 후 항모에 착륙하면 감정을 억누르지 못하고 경솔하게 행동하여 항모를 위험에 빠뜨렸다고 함장인 에이센에게 야단을 맞는다.



동료의 장례식을 치뤄준다

24. 드디어 구출작전이 개시됐다. 이 작전에서 플레이어는 엑스칼리버를 타고 해병대가 기술자를 구출할 수 있도록 엄호하면서 주변의 대공포대를 모두 파괴해야 한다.

25. 무사히 기술자를 구출한 후 적의 반격에 대비하여 항모전단은 프리야 시스템(FREYA SYSTEM)으로 이동한다. 이 성계는 킬라가 점령하고 있으므로 그들을 몰아내는 것이 첫번째 임무이다. 적 전투기와 함대를 모두 파괴하고 이 영역을 확보해야 한다.

특히 적은 항모를 보유하고 있으므로 신속하게 적의 항모부터 파괴해야 한다.

26. 점프 포인트를 확보하는데 주변 행성의 방어막이 방해가 된다. 이 행성 표면에 있는 방어막 생성시설을 파괴하는 것이 플레이어의 임무이다. 엑스칼리버를 몰고 행성으로 돌입하라.

27. 점프 포인트를 확보했다면 이 지점에 머무르면서 속속 진입하는 킬라의 전폭기들을 모두 파괴해야 한다.

28. 임무를 성공적으로 끝마치고 항모전단은 하이퍼리온 시스템(HYPERION SYSTEM)으로 이동한다. 휴식을 취할 겸 술집으로 가자. 그곳에는 플레이어에게 호감을 갖고 있는 두 여인 라셀과 플린트가 있다. 이들에게 아무에게나 말을 걸면 플레이어는 결정적인 찬스를 잡는다. 즉 여자들이 매우 적극적(?)으로 나오기 시작한다. 하지만 둘 다 잡을 수는 없는 일... 한명만 골라야 하는데... 이게 좀 골치아프다. 라셀을 고르면 플린트는 나가버리고 다시는 전투비행단에 들어오지 않는다. 플린트를 고르면 라셀이 화를 내고 다음 임무부터는 플레이어가 직접 전투기의 무장을 체크해야 한다. 그렇다고 두사람 모두 외면하면 위의 문제점은 어느 것도 발생하지 않지만 나중에 홀몸으로 지내야 한다. 결국 3가지 방법중 스스로 선택하기 바란다.



플린트가 플레이어에게 접근한다.

이번 임무는 완성된 지진폭탄을 시험하는 것이다. 지질구조가 불안정한 무인행성이 시험장으로 선정되었고 플레이어는 엑스칼리버를 몰고 목표지점에 지진폭탄을 정확히 투하해야 한다.

29. 근처에 킬라의 함대가 항진하는 것이 포착되었다. 즉시 출동하여 그들을 모두 요격해야 한다.

30. 킬라 함대를 요격하고 나서 아군의 항모전단은 프리야 시스템(FREYA SYSTEM)으로 다시 이동했다. 지진폭탄의 위력은 충분히 증명되었으므로 이제 킬라 본토에 대한 마지막 공격만이 남은 것이다. 한편 킬라는 아군의 위치를 알아내고 반격을 가해오는데 그들의 반격을 막아내고 항모전단을 보호해야 한다. 이번 임무를 완수하기 위해서는 중무장한 뇌격기에 탑승하는 것이 매우 유리하다.

31. 테란연합군의 끈질긴 공격에 신경이 곤두선 킬라는 아예 테란의 근거지인 지구를 공격할 계획을 꾸민다. 이어서 그들의 어마어마한 대함대가 구성되는데... 이제 지구는 풍전등화의 위기에 처해있다. 이번 임무는 4대의 엑스칼리버가 한조가 되어 킬라 본토의 영역으로 점프해야 한다. 그들의 전초병력을 파괴하고 부근의 운석

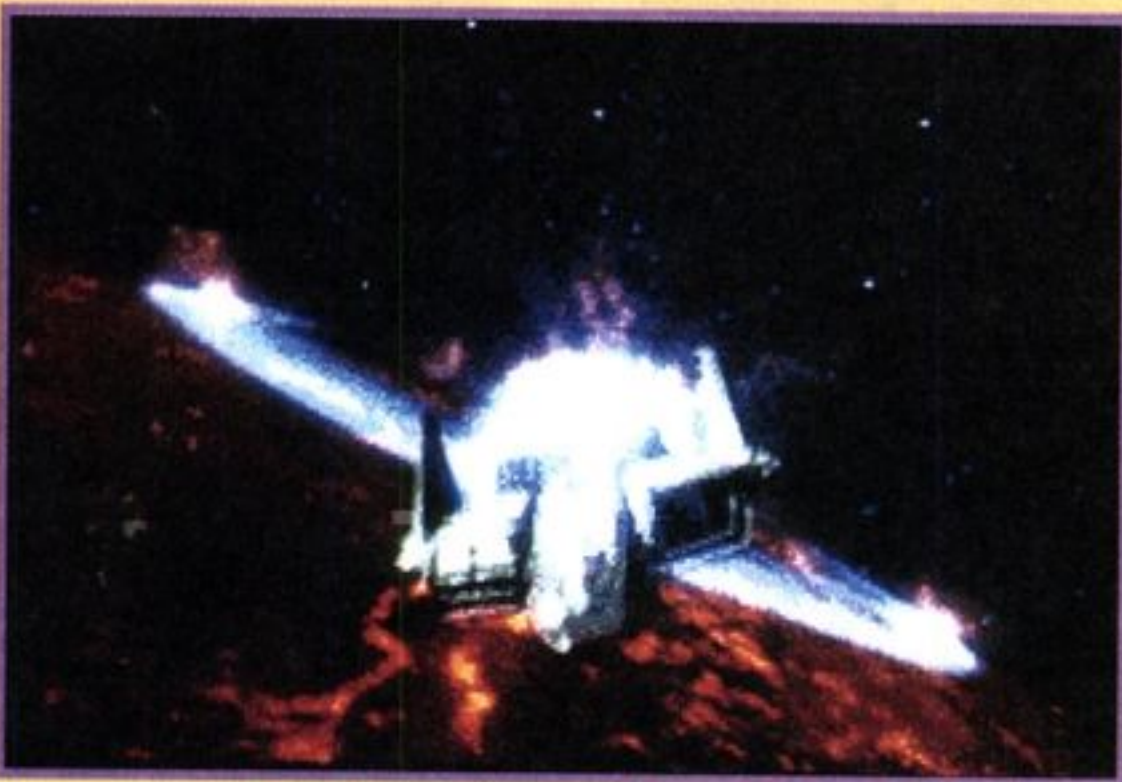
지대에 숨겨진 아군의 보급기지로 착륙해야 한다.

32. 아군 보급기지의 위치를 숨기기 위해 주위의 킬라함대나 전투기들을 모조리 쓸어버려야 한다.

33. 드디어 마지막 임무다. 킬라의 본토를 날려버릴 지진폭탄이 플레이어의 엑스칼리버에 실리고 일정 기간 동안 적의 레이더망을 피할 수 있는 스텔스 장치도 장착된다. 킬라행성으로 출격하면 수많은 적들이 몰려들 것이다. 이들은 아무리 파괴해도 계속 몰려오므로 워맨에게 기지로 돌아가라는 명령을 내리고 Ctrl+C를 눌러 플레이어의 전투기를 레이더망에서 감춰버린다(화면이 흑백으로 변하면 장치가 작동중임). 적군은 플레이어의 모습이 육안으로나 레이더상으로 관찰되지 않으므로 플레이어를 공격할 수 없다.

그리고 플레이어도 이 장치를 사용할 경우에는 적군을 공격할 수 없다. 일단 장치를 작동시켰으면 킬라 행성으로 계속 나아가자. 애프터 버너는 연료를 아끼기 위해 가능한 한 사용하지 말자.

이제 킬라행성 주위의 방어망을 몰래 뚫고 들어왔다. 눈앞에는 킬라행성이 보이고 3대의 전투기가 보인다. 그중 하나가 트라카트 왕자의 전투기이다. 그의 전투기로 몰래 다가간 다음 Ctrl+C를 다시 누르면 흑백화면이 칼라로 변하면서 적들이 공격을 개시한다. 다른 것들은 무시하고 트라카트 왕자의 전투기만 폭파시키자. 그러면 킬라행성의 표면으로 진입하게 된다. 킬라행성의 표면으로 내려오면 다시 Ctrl+C를 눌러 은폐장치(CLOAKING DEVICE)를 작동시킨다. 행성 표면의 적군 초계비행단은 플레이어를 발견할 수 없다. 목표물을 나타내는 흰색 십자선을 향해 비행하자. 단 계곡으로는 비행하지 말자. 계곡길은 너무 구불구불하고 거리도 멀다. 플레이어가 은폐장치를 가동하고 있는 중이라면 계곡 위로 비행해도 상관없다. 단 목표물에 빨리 도달하기 위해 고도를 높게 잡고 애프터 버너를 연소시키자. 드디어 목표물 가까이 오면 Ctrl+C를 눌러 은폐장치를 해제하고 M키를 눌러 지진폭탄을 충전한 후 전투기 속도를 늦춘다. 왜냐하면 지진폭탄의 조준시간이 매우 길기 때문이다. 이제 조준 완료 신호음이 들리면 폭탄을 투하하자.



폭탄투하!

엔딩에 관하여

폭탄을 투하하면 킬라행성에 지진이 일어나고 곧이어 행성 자체가 대폭발을 일으킨다. 그 엄청난 충격파에 이기지 못

한 플레이어의 우주선은 튕겨나가 버린다.

하필 플레이어의 우주선을 끌어들이는 것은 킬라의 드레드노드

였다. 이 초거대 전함의 함장인 킬라의 장군은 이미 그들의 황제가 그들의 고향인 킬라행성과 함께 날아가버렸고 트라카트 왕자도 플레이어의 손에 전사한 사실을 알고 있다. 그는 말한다.

"마음 같아서 너를 죽이고 싶다."

"당신 마음대로 하시오. 하지만 나를 죽인다고 해서 이미 지난 일들을 되돌리진 못할거요."

플레이어의 당찬 대답에 그는

말문이 막힌 모양이다. 이윽고 그가 입을 열었다.

"고향이 없는 종족이라... 당신의 말이 맞다. 우리는 그동안 너무나 호전적인 근성에 사로잡혀 있었다. 이제 우리는 그에 대한 뼈아픈 댓가를 치룬거다."

그는 플레이어에게 무릎을 꿇는다.

"당신에게 항복한다..."

HEART OF THE TIGER... 그러나 킬라 종족 자체를 멸종시켜선 안된다."



갑작스런 지진에 당황하는 킬라의 황제



충격파에 휘말리는 엑스칼리버



플레이어에게 무릎을 꿇는 킬라의 장군

항모 빅토리호의 비행갑판에서는 역사적인 항복문서 조인식이 거행된다. 톨린 제독이 마지막으로 항복 문서에 서명하고 양국의 대표는 서로 경의를 표한다. 그 상공으로 4대의 헬캣 전투기가 원을 그리면서 갈라진다. 이 역사적인 순간에 우리의 플레이어는 어디에 있는 걸까...



역사적인 항복문서 조인식

지구로 향하는 한척의 셔틀에 플레이어가 타고 있다. 한 여인과 동행하면서 앞으로의 삶에 대한 설계를 한다. (어쩌면 홀몸으로 지구로 향할 수도 있다).

셔틀이 지구를 향해 사라지면서 윙코맨더3는 대단원의 막을 내린다. 기대했던 것보다는 조금은 소박한 엔딩일지도 모르겠다.



셔틀을 타고 지구로 귀환하는 플레이어. 그리고...

게임을 위한 팀과 힌트

1. 적의 함선을 공격할 때는 항모부터 공격하는 것이 좋다. 항모를 빨리 파괴하지 못하면 항모에서 계속 발진하는 전투기들이 플레이어를 향해 돌진해 오기 때문이다. 항모는 내부로부터의 공격에 약하다. 따라서 적의 항공모함 내부로 들어가서 속을 휘젓는 것이 효과적이다. 일단 항모 내부로 돌입하면 속도를 120정도로 유지하면서 항모 내부를 천천히 비행한다. 미처 출격을 못하고 순서를 기다리는 전투기들이 대기하고 있을 것이다. 플레이어의 포를 총동원하여 적 전투기를 모조리 부수자.

2. 적의 함선을 공격할 때는 호위 전투기를 모두 격파한 후에 함선의 표면에 위치한 대공포를 모두 없애야 한다. R키를 눌러 함선 표면의 대공포 위치를 파악한 후 대공포를 모두 없애면 아무런 위협 없이 함선에 대한 공격을 가할 수 있다.

3. 플레이어의 전투기가 폭발 직전일 때를 제외하곤 우주공간에 전투기를 버리고 탈출하지 말 것(나중에 항모로 돌아와서 함장에게 야단맞는다)

4. 발사된 미사일을 파괴하는 임무에서는 윙맨에게 전투기 공격을 맡기고 직접 애프터 버너를 켜고 미사일을 추적하여 파괴하는 것이 좋다. 미사일은 레이더상에 노란색으로 나타나므로 T키를 눌러 미사일을 목표물로 잡고 이를 고정시킨 다음 미사일을 따라간다.

5. 보급기지나 항모에 착륙하기 위해서는 통신상의 [NEED CLEARANCE]를 선택하여 착륙허가를 받아야 한다.

6. 임무의 특성에 맞는 전투기를 고른다. 함대급 규모 이상의 적을 공격할 때는 어뢰를 장착한 기종이 필수적이고 전투기끼리의 공중전일 때는 기동성이 뛰어난 소형 전투기가 유리하다.

7. 대형 전투기의 경우 강한 화력을 십분 발휘하여 공중전을 벌여야 한다.

우선 마주보고 날아오는 적기에 대해 F키를 눌러 모든 포를 장전 한 다음 사정거리에 들어오면 짧은 시간에 다량의 포탄을 한꺼번에 쏟아붓는다. 다량의 포탄을 정면에서 두들겨맞고 살아남을 수 있는 적기는 없다.

8. 소형 전투기의 경우는 HS 미사일을 장착하고 적기와의 근접전에서 적기의 꼬리를 잡아 명중탄을 퍼부으면서 HS 미사일을 발사하는 전법이 유효하다. HS는 근거리에서 매우 강력한 위력을 발휘하기 때문에 대형 전투기라도 몇발의 명중탄과 HS 한발만 맞으면 그대로 공중분해되고 만다.

분석을 마치고

출시 이전부터 관심과 기대를 모았던 이 게임은 역시 그에 상응하는 대작임에 틀림없다. 아니 이것은 게임이 아니라 하나의 웅대한 대서사시라고 생각해도 무리가 없을 것이다. 웅대한 스케일의 시리즈에서 마지막을 장식하는 스토리 라인, 뛰어난 사운드, 인터랙티브 영화장면과

컴퓨터 그래픽이 만들어낸 환상적인 영상지원 등은 윙코맨더를 사랑하는 게이머들에게 진한 감동을 안겨줄 것으로 확신한다.

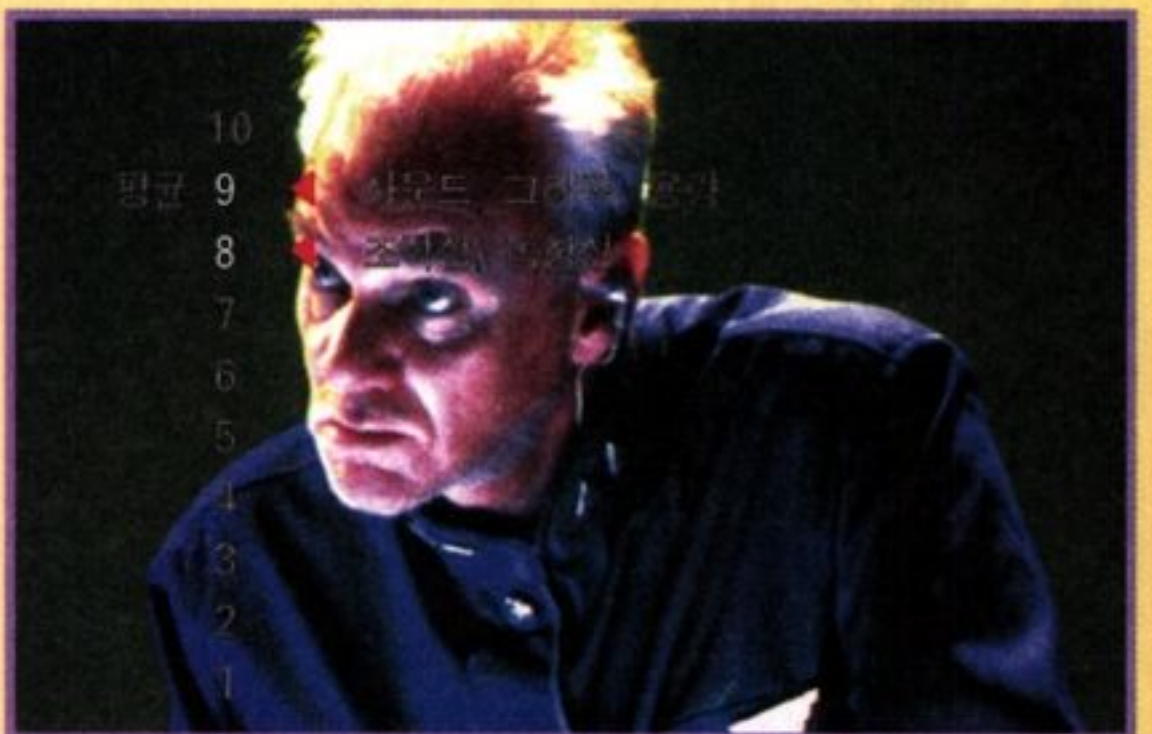
다만 대용량의 게임을 실행하기 위한 살인적인 하드웨어 용량과 대화내용을 표시해주는 옵션에 있어서 한국어를 빠뜨렸다는 점이 아쉬움으로 남는다.

챔프 최종 분석

대용량 인터랙티브 게임 시대의 예고편 [윙코맨더3]. 굳이 점수를 매긴다면 그래픽, 사운드, 스토리 구성 모두 99점을 주고 싶다. 단 하나 흠이 있다면 오랜 시간 동안 게임을 하다 보면 조이스틱의 조율 수치가 틀려진

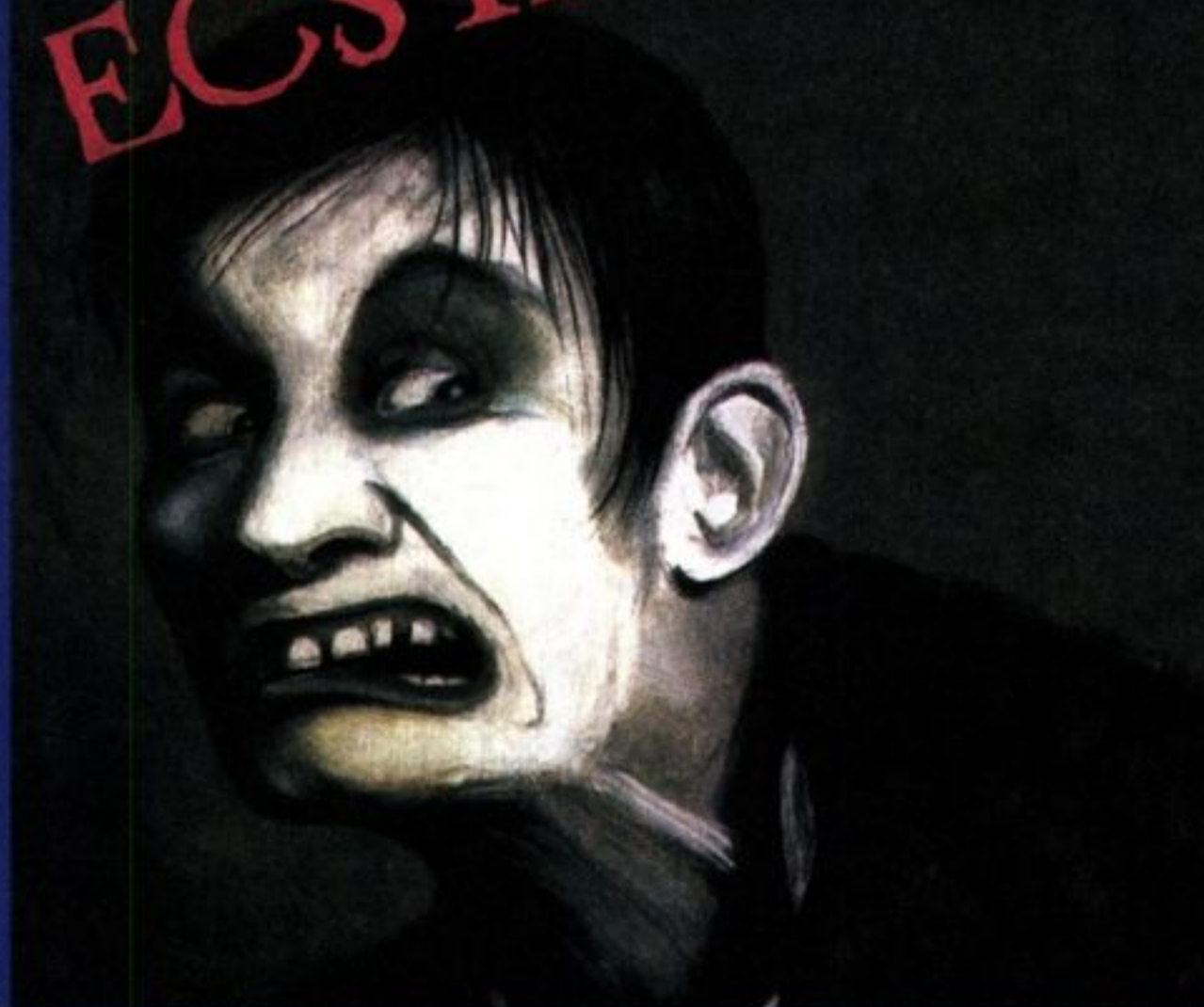
다는 점이다. 가끔씩 재조율이 필요하다.

또한 486DX2 50이나 66 기종인 유저들은 램이 16메가 이하일 경우 하드를 20메가 이상을 남기고 스피드 디스크를 돌리기 바란다.



엑스타티카

EČSTATICA



- 제작사 : 시그노시스
- 장 르 : 어드벤처
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486SX 이상 기종
메모리: 4MB 이상(CD ROM드라이브 필수)
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 제너럴 미디, 사운드 블라스터호환기종
입력 도구: 마우스 필수
- 발매일 : 95/3월초 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

엑스타티카는 게임이 끝난 후에도 오랫동안 플레이어의 얼굴에 웃음을 남겨둘 것이다. 상상할 수 있는 범위 내에서 플레이어는 주어진 시간 내에 게임을 풀 수 있지만 잘못된 곳에서 헤매거나 게임의 막다른 골목을 놓쳐서 몇몇 재미있는 부분들을 빼먹을 지도 모른다. 플레이어는 가구의 공격을 받을 수도 있고... 개구리의 세상을 경험할 수도 있고... 새에 의해 운반될 수도 있고... 빗자루를 타고 날아 다닐 수도 있으며 벌거벗은 사람들과 만날 수도 있다.

허세부리는 곰

게임을 시작하면 도시 입구에 나타난다. 즉시 건물의 왼편을 지나 달리기 시작한다. 장애물을 넘든지 칼을 움켜 잡든지... 무슨 짓을 하더라도 플레이어에게 해가 되진 않는다. 단 갑옷은 입지 말라. 속도가 반으로 줄어들기 때문이다. 그리고 가능한 한 왼쪽 벽을 타고 다녀라. 플래툰(허세)씨(일명 술취한 곰. 같이 지내보면 그가 왜 두가지 이름으로 불리우는지 알 것이다)에게 다가가서 살금 살금 나와라. 2층에서 책 한권을 발견할 수 있다. 책을 읽고 나면 이 무서운 장소에서 무슨 일이 일어날 지를 알 수 있다. 침대에 앉아있는 장난감 곰을 집어서 마룻간에 있는 어린 소녀에게 주자. 그리고 허세씨 위에 있는 3층으로 가서 마법의

새끼돼지가 마실 것에 대한 지시 사항들을 찾자. 이제 새끼돼지의 혼합 성분을 찾아야 한다. 플레이어가 처음 들어서면 푸른 약초같은 것을 오른쪽에 있던 그 가게에서 발견할 수 있다. 그것을 얻기 위해선 판매대쪽으로 가서 늑대이를 구출해야 한다. 그를 방으로 데려가면 어떤 이야기를 해준다. 그가 수다떠는 것을 다 들은 후에 약초를 가질 수 있다. 다음으로 플레이어는 실속없는 사람같은 모습을 한 어떤 것을 필요로 할 것이다. 그것은 목을 매단 목사 아래층에서 발견할 수 있다. 마지막 성분인 꽃은 성직자의 은둔지 근처에 있는 숲속에서 발견할 수 있다. 이제 그것들을 마실 것이 있는 방(Potion Room)에 되돌려 놓자.

새끼돼지 인간

이제 플레이어는 보기 흉한 꼬마 녀석에 불과하다. 지하 감옥으로 가서 어린 소녀가 갔던 방으로 들어가자. 잠시 동안 새끼돼지들을 피해 그들을 지나쳐 왔던 복도로 달려가자.

(새끼돼지 용어로 달린다는 것은 반복해서 공격한다는 것을 의미한다) 플레이어가 어느 방안에 들어가면 정상적인 모습으로 돌아올 것이며 이 돼지새끼들을 두들겨 팼 수도 있다. 여기서 윗층으로 올라가면 잔뜩 겁먹은 기사를 만날 것이다. 그에게 다가가면 그는 칼을 떨어뜨린다. 그 칼은 플레이어가 가

게 판매대에서 구출했던 술취한 사람이 재잘거리던 바로 그 칼이다. 그 칼을 가지고 숲속 호숫가 돌 위에 서있자. 호수의 여신이 플레이어를 기사로 만들 것이다.

이제 마법사의 성 안으로 들어갈 수 있다. 꼭대기에 책 한권이 있는데 이 책을 보면 플레이어가 다음에 할 일을 알 수 있다.

이제 어떤 유물을 보든 마법서적을 찾아야 플레이어가 막강한 힘의 무기를 지닐 수 있다.



악마 안드레와 저녁식사

페르시아 왕자의 유령을 죽이면 게임의 마지막 승부를 걸 수 있

는 방으로 갈 수 있다.



이곳으로 들어가자

성직자 사냥꾼

그 유물은 성직자의 은둔지에 있지만 플레이어를 짐승으로 여기기 때문에 들여보내지 않는다. 하지만 그들은 신성한 사람에겐 귀를 기울인다. 목맨 목사가 있는 방으로 가서 바닥에 있는 성경책을 가진 다음 성직자의 출입구에 두자. 그러면 플레이어를 들여보낼 것이다. 그곳에서 마치 뼈처럼 보이는 유물

을 경배하는 승려를 만날 것이다. 만일 플레이어가 그것을 갖는다면 그들이 공격할 것이다. 플레이어는 여기서 두가지를 행할 수 있다.

즉 그들 모두를 죽이거나 그 세목을 움켜쥐고선 그 성직자의 성에 있는 또 다른 방으로 달아나거나 구멍속으로 들어가 버려라. 책은 마법사의 성 안에 있



새끼돼지가 마실 것을 얻도록 책쪽으로 접근하라



다. 아래로 내려가면 동상이 공격해올 것이다. 그리고 보이지 않는 두 물체를 처치해야 한다.

다음 방은 때때로 몇개의 날카로운 못이 플레이어를 푹푹 찌른다. 다시 한번 아래층으로 내려가면 방 가운데에 갑옷 한 벌이 있다. 그리고 마법 서적이

아래에 있다.

몇몇 재미있는 방들이 있는데 하나는 발가벗은 남자와 상반신만 벗은 여자들. 또다른 것은 나체 모양의 무기력한 상반신만 있는 조각상과 더불어 페르시아 왕자의 유령들과 싸울 수 있는 방등이 있다. 유물을 이용해서

마지막 심호흡

이제 플레이어는 두개의 물체를 가진다. 그것들을 중얼거리는 돌이 있는 숲속으로 가져가자. 중앙에 있는 돌 위에 서서 그 유물은 생기를 띄어야 한다. 미노타우로스(사람의 몸에 소의 머리를 한 괴물)와 인간늑대를 잡아야 한다. 게임의 막판에 이르는 방에 도달하는 두가지 방법이 있다.

첫번째 하나는 이미 우리가 토의한 바있으며 다른 하나는

목매단 목사 아래에 있는 지하감옥으로 내려가는 것이다.

그곳에서 엑스타티카 게임을 사로잡았던 악마와 마주칠 것이다. 얼마간의 이야기를 나눈 후 플레이어는 결정을 내려야 한다. 그 유물을 전해주거나 싸우는 것이다. 결정은 플레이어에게 달려있으며 선택하기에 따라 두가지의 종말을 볼 수 있을 것이다.



챔프 최종 분석

조금 황당한 게임이었다.

그래픽과 사운드 면에서 음산한 기분에 휩싸여 자칫하면 허깨비가 보일 지도 모르겠다. 조금 잔인한 면도없지 않은 듯하고...

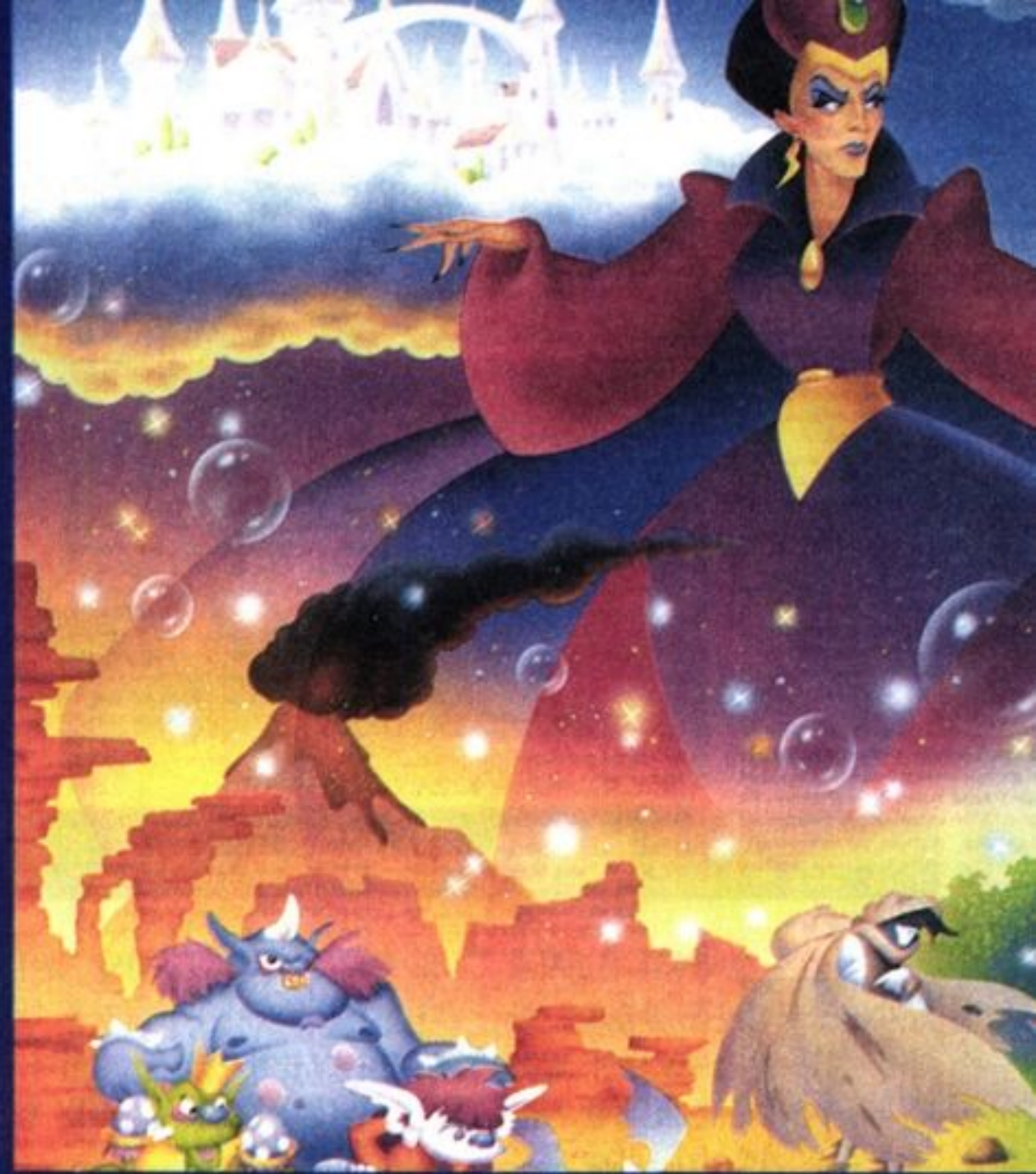
어쨌든 밤에 혼자서 플레이하기엔 벽찬 게임이라...



킹스 퀘스트7

KINGS QUEST

- 제작사 : 시에라
- 장르 : 어드벤처
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386-33 이상 기종
메모리: 4MB 이상(CD ROM 드라이브 필수)
그래픽 카드: SVGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
- 발매일 : 95/3월초 발매
- 가격 : 미정
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)



제 1장(벨런니스의 장)

찢어진 외투와 막대기를 잡는다. 처음 장면에서 남쪽으로 두 장면 가서 사냥할 때 사용하는 호른을 잡는다. 이제 북쪽으로 돌아가서 모험을 시작한다. 동굴 속에 있는 바구니(바구니 속에 옥수수 씨앗이 있다)와 점토로 만든 항아리(4개중 하나, 3개는 깨질 것이다.)를 간직한다. 연못가에 있는 소금으로선 수정 그릇(salt crystals)을 가져온다. 푹푹 떨어지는 물 아래에 씨앗을 심자. 호리병 안에 든 씨앗을 꺼낸다. 쾡거루의 안경과 재칼로프의 털을 구하려면 재칼로프의 굴 속에 그 호른을 불면 된다. 호기심의 가게에서 쥐에게 안경을 전해준다. 호리병 박씨앗을 청록색 구슬과 바꾼다.

연못에 있는 물이 마르도록 동상의 머리를 돌려본다. 동상의 목 오른쪽에서부터 두번째 칼럼에 있는 3개의 구슬을 정렬한다. 소매끝을 만져보고 동상의 오른팔을 움직여 본다. 메마른 연못의 계단을 내려와서 청록색 구슬을 접시에 놓은 다음, 청록색 화살을 잡는다. 서쪽으로 두장면, 북쪽으로 한장면 옮

겨간다. 막대기를 이용하여 선인장에 열린 가지많은 열매를 따낸다. 막대기에 있는 외투를 사용해서 깃발을 만든다. 굴 속에 있는 전갈이 빠져오도록 깃발을 사용한다. 동상을 쭉 살펴본다. 옆에 놓여있는 중앙 심불을 눌러본다. 동상의 한손에는 파란 구슬을 놓고 나머지 한손에는 노란 구슬을 놓는다. 붉은 대리석은 동상의 오른쪽 뒤 받침돌 위에 놓는다. 두번째 청록색 화살을 찾아서 그것을 다른 것과 함께 놓는다. 모든 조각을 가지 돌린 선인장 열매 옆의 출입구 화살 구멍 속에 넣는다. 열린 문으로 들어가서 괴물과 만난다.



제 2장(로젤라의 장)

장난감용 쥐를 잡고서 왕실에 숨겨두고 마실다(그녀는 로젤라가 사람으로 뒤돌아올 재료들을 정리할 것이다)에게 가서 말을 건다. 진흙투성인 연못으로 가서 난장이들에게 말을 건넌 후 황실로 다시 돌아온다. 부엌으로 가는 오른쪽 위로 방향을 잡는다. 밖으로 내던져진 후에 연못으로 되돌아와서는 자고 있는 도움자들에 관해 여자 난장이들에게 말을 건다. 부엌에 돌아와서 요리할 때 이 장난감 쥐를 사용한다. 부엌에서 선반 바다에 있는 금빛 그릇을 쥘다. 기계를 선반 오른쪽에 사용하여 구운 딱정 벌레를 손아귀에 쥘다. 더욱 낮은 왼쪽 출입구를

일터로 선택한다. 두 난장이들에게 말한다. 랜턴을 손에 쥐고 더 아래쪽으로 내려간다.

초록빛 솔로 그릇을 가득 채운다. 갈라진 틈의 더 낮은 자리로 걸어와서 유황을 적시도록 섬 한가운데로 뛰어든다. 일터로 가서 거인이 잠들게 화염속에 유황을 뿌린다. 갈색통을 얻도록 젓가락(벽에 있다)을 사용하고 물양동이에 적신다. 은스푼이 안에 들어있다. 불이 활활 타오르도록 풀무를 사용하고 불꽃이 일어나도록 랜턴을 사용하라. 왕실로 가서 오른쪽 낮은 곳으로 나아간 후 다리를 가로질러라.

부서진 마차쪽으로 간다. 방패를 살펴본 후 뾰족하게 나온 못을 분리한다. 빠진 바퀴 대신에 마차에 방패를 끼워 놓는다. 방패를 튼튼하게 만들기 위해 대못을 사용한다. 다리 감시를 통과한 마차를 탄다. 용에게 말을 건넌 후 그에게 불꽃(랜턴)을 준다. 보석을 가지고 일터로 되돌아 간다. 보석을 거인의 망치와 끌로 바꾼다. 용의 꼬리가 푸드덕거린 후에 잠잠해지면 그놈에게 망치와 끌을 사용한다.



용의 껍질을 벗긴 후 마실다에게 돌아온다. 우선 그녀에게 초록빛 물이 든 그릇을 준 다음 딱정벌레, 스푼, 껍질을 전해준다. 사람으로 돌아온 후 멜리시아는 침대 속에 플레이어를 가두고 초상화 아래쪽에 가구를 쌓은 다음 그것을 옮기고 영금 영금 기어간다. 음모를 엿듣고 난 다음 내려와서 용두꺼비를

준다. 침대로 가서 다투는 것을 듣고 용두꺼비를 마실다에게 준 다음 마법에 걸린 로프를 붙잡는다. 오른쪽 낮은 곳으로 빠져 나오려고 하면서 장난감 쥐를 멜리시아에게 사용한 다음 다시 오른쪽 낮은 곳으로 빠져나오면 된다. 로프를 엘리베이터에 사용한다.

제 3장(벨런니스의 장)

괴물에게 가시돋힌 열매를 먹인다. 광물중에 제일인 장식(長石)에 대해 슛사슴에게 말한다. 바위를 넘어서 진흙투성인 침대를 가로지른다. 바구니를 거미한테 사용한다. 새한테 말을 건넌 후 도시 문앞에 있는 작은 물로 들어가서 대공에게 간청한다. (금빛자루를 자신에게 사용한다) 잃어버린 새에 관해 중국 집 가게에 있는 페르난도에게 묻는다. 지나온 연못과 팩스 가

게(faux shop)로 간다. 새장에 가리워진 덩개를 벗기고 중국 가면을 얻기 위해 페르난도에게 새를 준다. 가면을 쓴 다음 생일파티가 벌어지는 곳으로 간다. 뒤에 있는 커튼을 통해 빠져나간다. 왼쪽 계단으로 내려와서 문이 있는 쪽으로 계속 내려간다. 두번 여성용 화장실에 들어가려고 시도한다. 세번째 거울을 통해서 화장실을 탈출해라. 마법에 걸린 조각상을 찾기

위해 책상 양쪽에 있는 서랍을 뒤진다. 다시 파티가 있는 곳으로 방향을 잡고 탈출한다. 연못이 있는 쪽으로 가면 하늘이 무너져 내리며 앵무새는 동지를 떠난다. 그 동지로부터 나무로 된 백동 한남을 훔친다. 소금 가루를 먹고난 다음 팩스 가게로 다시 간다. 고무로 된 닭고기(rubber chicken)와 가면을

바꾼다. 백동 한남은 책과 바꾼다. 사막에 있는 호기심의 가게에 되돌아 가서 책을 갈고리와 바꾼다. 도시 문이 있는 곳으로 되돌아 오는 도중에 꽃들을 살펴본다. 신주(神酒)를 얻기 위해 점토로 된 항아리를 꽃에 사용한다. 도시에서 갈고리를 연못 속에 있는 치즈(달)를 낚는데 사용한다.

제 4장(로젤라의 장)

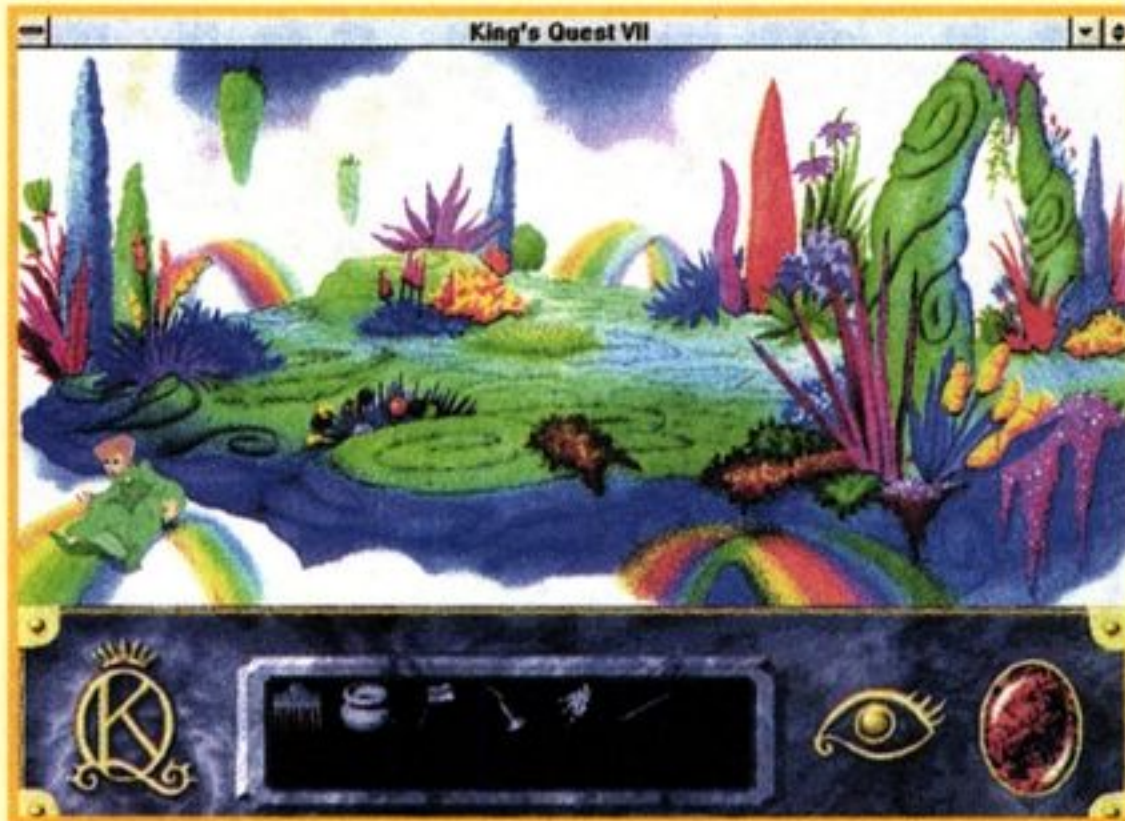
삼날을 팍 쥐고 안전하게 당겨지도록 한다. 그의 쥐(아이기: Iggy)에 관해 무덤파는 사람에게 세번 물어본다. 남동쪽으로 한장면, 서쪽으로 한장면, 동쪽으로 한장면 이동한다. 로프를 타고 올라간다. (거미줄을 건드리지 않도록 해라) 카다버 박사에게 가서 등뼈를 무시무시한 동물과 바꾼다. 동쪽으로 이동한 다음 아이기(Iggy)을 얻도록 꼬마 녀석에게 무시무시한 동물을 보여주고 나서 아예 준다. 아이기를 무덤파는 사람에게 주고 호른을 얻는다. 남동쪽으로 이동해서 고양이를 구하기 위해 망치와 끌을 관에다가 사용하고 나머지 생명을 구한다. 무덤파는 사람쪽으로 되돌아와서 삼을 얻는다.

물쇠를 살펴본다. 자물쇠를 열기 위해 머리, 배트, 거미를 선택한다. 용두꺼비를 왕에게 준다. 망치와 끌을 임금의 완장에 사용한다. 검은옷을 취해서 입는다. 플레이어는 이제 마법 지팡이와 투구풍뎅이를 지니고 있다. 왕을 지니고 있다. 카다버 박사에게 가서 고엽제를 얻는다. 동쪽으로 이동한 다음 꼬마 녀석을 놀래키고 다시 남쪽 정원 쪽으로 이동한다. 초록빛 괴물을 시들게 하고 파리잡이 풀 쪽으로 접근한다. 주머니에 든 발을 파리잡이 풀에 사용하고 붉은 꽃을 갖는다. 지나쳐 온 멜리시아의 집 동쪽으로 이동한 후 다시 북쪽으로 이동한다. 구멍에 덮여 있는 푸른 포도 넝쿨을 제거하고 구멍을 더 크게 만들도록 삼을 사용한다.

서쪽으로 이동해서 남쪽으로, 다시 남쪽으로 이동한다. 장면의 왼쪽 가장 낮은 곳에 서서 호른을 사용해라. 만일 남자 보기에(Bogie, 무덤파는 사람이 아니다)가 오면 더 오른쪽으로 이동해라. 구멍으로 들어가 자

만일 플레이어가 개짖는 소리를 듣는다면 집 앞길쪽으로 이동해서 숲에 이르는 동쪽으로 옮겨가라. 집 뒤에 있는 구멍으로 되돌아온다. 개짖는 소리가 더 이상 들리지 않으면 구멍으





로 들어가라. 방쪽으로 이동해서 즉시 마루 바닥 아래로 이동한다. 개가 웅이 구멍에 코를 처박으면 고엽제를 뿌려라. 다시 방으로 이동해서 서랍의 3번째 서랍에 있는 신비로운 장치를 찾는다. 옷가지는 서랍 속에 다시 넣고 울로 만든 스타킹을 지닌다. 마루바닥을 통해 빠져 나온 후 외투를 입고 길을 따라 되돌아 온 다음 동쪽으로 이동한다. 곰인간(were-bear)을 쏘려면 은알과 울로 된 스타킹을 가지고 투석기(새총)를 만든다.

시 공회당에 있는 화장실로 다시 이동한다.(제 3장을 보아라) 동상에 걸려있는 널빤지 모양의 뱃지를 읽기 위해 울로 된 스타킹을 가지고 그것을 닦는다. 망치와 끌을 지닌 기둥으로부터 금빛 포도를 얻는다.

어느 정도까지 출입문을 열도록 동상한테 포도를 먹인다. 방의 왼쪽으로 이동해서 마술 지팡이를 투구풍덩이에 사용한다. 요술지팡이를 목록에 되돌린 다음 출입문을 통해 난장이 왕을 따라 이동한다.

여 운명의 신들에게 말한 다음 이동해서 세레스에게 말한다. 그런 다음 돌아온다. 한줄기 수정 빛 광선(방 오른쪽에 있는 램프)을 얻으려고 운명의 신은 플레이어를 내려 보낸다.(남서쪽 무지개를 타고 내려온다) 멜리시아의 개가 짖으면 집 앞으로 간후 동쪽으로 이동한 다음 되 돌아온다. 플레이어가 한줄기 광선을 가질 때 피리를 불고 사막에 이르도록 북서쪽 방향의 무지개를 타고 내려온다. 북쪽으로 이동한 다음 동쪽으로 가서 건물 안으로 들어간다. 동상을 움직이도록 한줄기 빛을 거기에 비춘다. 이동해서 피리를 분 다음 운명의 신에게 되돌아

온다. 그들은 플레이어에게 꿈을 잡는 기계를 주며 에서리아에 있는 산꼭대기 동굴에서 꿈을 만드는 기계에게 플레이어를 보낼 것이다.(동굴의 입구에서 악몽을 붙잡기 위해 꿈을 잡는 기계를 이용한 다음 꿈의 카페트를 얻으려면 꿈을 잡는 기계를 꿈을 만드는 기계에 이용한다) 카페트를 타고 꿈동산으로 와서 꿈을 잡는 기계를 검은 악몽에 사용하고 남쪽으로 이동해서 건물에 들어가 한줄기 수정 빛 광선을 얻음에 이용한다. 그리고 포획물을 갖는다. 산으로 올라가서 포획물을 지닌 하얀 바람을 잡도록 동굴뒤에 선다.

제 5장(벨런니스의 장)

연못가에 있는 고무로 만든 닭고기와 나무로 새총을 만든 다음 달(치즈)을 쪄고 깃털을 갖는다. 작은 동상을 뱀의 야수 연고와 바꾸고 도시를 떠자. 동쪽으로 세번 이동한 다음 코를 골며 자고 있는 바위에 깃털을 사용한다. 동상이 있는 곳으로 이동해서 병에다 신주를 붓는다. 재칼로프의 털과 연고를 섞은 다음 혼합된 것을 플레이어에게 사용한다. 서쪽으로 이동해서 야수를 덮쳐라. 가다버의 집에 가는 길에 지나쳤던 호박등(도깨비불)의 서쪽 방향으로 계속 이동한 다음 동쪽으로 가서 로프를 타고 올라간다. 미이라의 허벅지 뼈를 갖고 서쪽으로 이동한다. 서북쪽으로 이동해서 뼈를 개에게 준다. 개에게 말한 다음 메달을 얻는다. 남쪽으로 이동해서 우는 여자에게 메달을 전해주고 다시 동쪽으로

이동해서 폭죽을 구한다. 교회당의 지하실로 되돌아가서 자물쇠로 폭죽을 감춘다. 교회당 지하실로 들어가서 동상을 열고 머리를 집은 다음 길 위에 선다. 머리를 승마자에게 준다(에서리아에서 피리를 불며 끝낸다) 동쪽으로 이동한 다음 산으로 올라가 이상한 나무에 올라간 다음 신의 음식을 갖는다. 산을 떠나서 남쪽으로 이동한 후 다시 서쪽으로 이동한다. 남동쪽 무지개를 타고 미끄러지듯 내려온다. 신의 동상으로 이동해서 신의 음식을 풍요의 그릇에 담은 후 석류를 얻는다. 석류를 피흘리는 나무 위에 놓고 피리를 분 다음 에서리아로 되 돌아간다. 동쪽으로 이동한 후 다시 북쪽으로 이동한다. 하프로 구를 활발하게 하기 위해 첫 번째, 다섯번째, 여섯번째, 네 번째 줄을 당긴다. 구를 사용하

제 6장(로젤라의 장)

마법 지팡이 밑에 있는 조절기를 친다. 그 지팡이가 가짜 왕에게 F를 사용하라. 화산 안에서 삼을 플레이어한테 사용한다. 북서쪽으로 이동해서 왼쪽 오른쪽 눈과 코를 눌러서 문을 연다. 신비스러운 장치를 충전

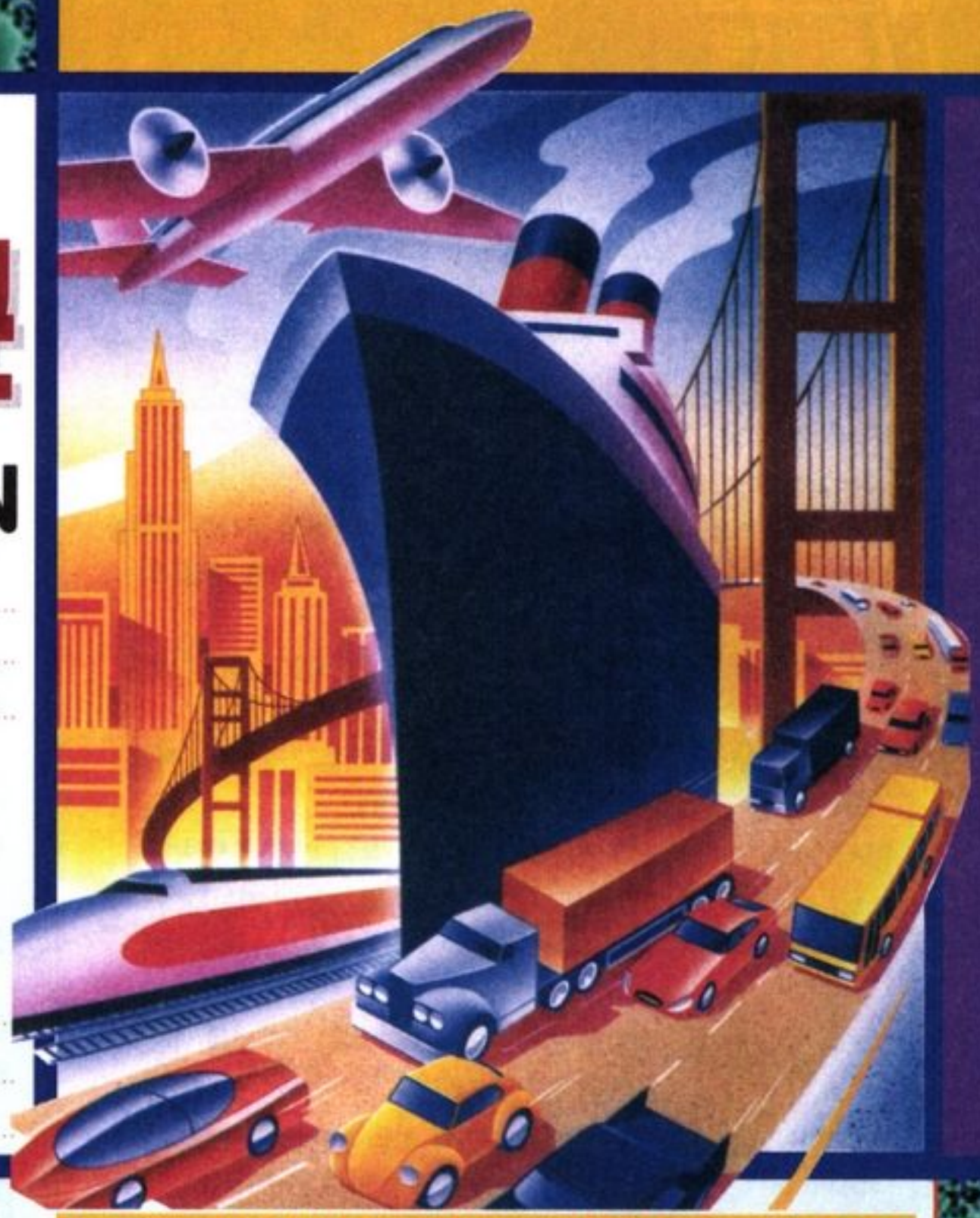
되도록 두면 조절기 판의 오른쪽에 있는 소켓에 사용한다. 소켓이 깜빡거리면 뒷쪽으로 가져간다. 화산이 멈추도록 향기는 꽃을 왕에게 사용한다. 장치를 멜리시아에게 사용한다. 나머지 생명은 에드가에게 준다.



트랜스포트 타이쿤

TRANSPORT TYCOON

- 제작사 : 마이크로 프로즈
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: SVGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
- 발매일 : 95/3월말 발매
- 가 격 : 33,000원
- 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)



이 게임은 한마디로 말해 운수 회사를 운영해서 돈을 버는 게임이다. 플레이어는 운수 회사의 최고경영자로서 기차, 자동차, 항공기, 선박 등을 이용할 수 있으며 돈을 버는 방법은 각 도시를 연결하여 승객을 수송함으로써 돈을 벌거나 각 생산시설을 연결하여 화물을 실어나르고 돈을 벌 수도 있다.

이 게임의 특징은 간편한 인터페이스를 취하고 있다는 점이다. 사실 모든 교통 수단을 운영하려면 처리해야 할 명령이 매우 복잡하기 마련이다. 그러나 이 모든 명령 체계를 윈도우 형식으로 설계하여 대부분을 마우스만으로 처리할 수 있도록 제작했다.

시작 메뉴

New Game
새로운 게임을 시작하는 메뉴로서 이를 선택하면 플레이어 회사의 정보를 보여주는 윈도우가 나타난다. 이때 사장의 얼굴과 성별, 회사의 색깔과 이름 등을 결정한다. 여기서 가장 중요한 일은 회사 본부를 세우는 일이다.
[Build HQ]에 클릭해서 회사 본부 건물을 세울 수 있는데 회사가 성장함에 따라 건물의 모양도 많이 달라진다.

Load Game
저장했던 게임을 불러온다.

Tutorial/ Demonstration
게임을 시작하기 전에 이 게임의 운영 방식을 컴퓨터 플레이를 통해 볼 수 있다.

1 Player	1인 플레이 모드
2 Player	2인 플레이 모드

Game Options
게임에 관련된 옵션들을 조정하는 곳으로 마을, 역, 정거장, 표지판 등의 이름을 표시하거나 화면에서 지우는 사항 등으로 구성되어 있다.



운수회사의 이름과 플레이어의 얼굴을 정한다

Animation Level	그래픽의 깔끔함을 조정한다
Buildings	이 게임은 해당 지역을 비스듬히 내려다보는 시점을 취하고 있기 때문에 높은 건물의 후미진 지역은 건물에 가려서 안보일 수도 있다. 따라서 건물에 가려진 부분을 보기 위해 모든 건물들을 투명하게 볼 수 있는 옵션이 제공된다
Road Vehicles	도로상을 운행하는 차량들의 통행 방식(좌측 통행/우측 통행)을 결정한다
Currency	게임에서 유통될 돈의 단위를 설정한다. 통화의 종류로는 파운드(영국), 달러(미국), 프랑(프랑스), 마르크(독일), 엔(일본) 등이 있다
Distance Units	거리를 나타내는 단위를 설정하는 것으로 마일과 킬로미터 등 2가지 단위가 있다(참고로 1마일은 약 1.6킬로미터이다)
Town Name	마을의 이름을 어떤 스타일로 할 것인가를

Language	결정한다. 영국식, 유럽식, 미국식 등이 있다
Difficulty (Custom)	게임의 전반적인 난이도를 결정하는 요소들을 설정한다. 제일 윗줄에 있는 메뉴의 Easy, Medium, Hard는 난이도에 따라 모든 요소들이 이미 설정되어 있으며 Custom은 모든 요소들을 플레이어가 임의로 설정할 수 있다
Maximum no. competitors	경쟁 회사의 숫자를 조정하는 사항으로 0~7까지의 수치가 주어진다
Competitor start time	게임을 시작하고 얼마 후에 경쟁 회사를 발족할 것인가를 결정한다. 동시에, 3달 후, 6달 후, 9달 후 중 하나를 선택한다
No. of towns	마을의 전체적인 숫자를 조절한다. 적음, 보통, 많음의 3가지가 있다
No. of industries	생산 시설의 전체적인 숫자를 조절한다. 적음, 보통, 많음의 3가지가 있다
Maximum initial loan	은행에서 빌릴 수 있는 돈의 양을 설정한다. 200,000~1,000,000까지 조절이 가능하다
Initial interest rate	은행 이자율로써 2.6%까지 조절이 가능하다
Vehicle running costs	차량을 운행하는데 드는 비용으로 낮음, 중간, 높음의 3단계가 있다
Construction speed of competitors	경쟁 회사가 설비를 만드는 속도로 매우 늦음, 늦음, 중간, 빠름, 매우 빠름 등 5가지가 있다
Intelligence of competitors:	경쟁사 사장의 지능을 정하는 것으로 낮음, 중간, 높음 등 3가지가 있다
Vehicle breakdowns	차량 사고에 대한 것으로 None(고장 안남), Reduced(어쩌다가 한번), Normal(일상적으로 고장남) 등 3가지가 있다
Subsidy multiplier	어느 특정한 운행 구간에 대해 특혜를 받을 수도 있는데 그때 해당 운임의 몇배를 특혜로 받을 것인가를 설정한다. 1.5배, 2배, 3배, 4배 등 4가지 배율이 있다
Cost of construction	교통 수단을 위한 각종 공사 비용의 지출을 조절한다. 적음, 중간, 높음 등 3가지가 있다
Terrain type	전반적인 지형을 설정하는 것으로 매우 편평함, 편평함, 기복이 있음, 기복이 심함, 산악 지대 등 5가지가 있다. 지형이 편평할수록 공사비가 적게 든다
Quantity of sea/lakes	전체 지형에서 바다나 호수 등 물이 차지하는 면적을 조절한다
Economy	경제 발전 추세를 조정한다. Steady(안정)와 Fluctuating(불안정)의 2가지가 있다. 경제가 불안정하면 각종 산업 시설이 없어졌다가 새로 생기곤 하기 때문에 일정한 수입을 확보하기 힘들다
Train reversing	기차가 방향을 반대로 바꾸는 경우를 지정한다. 선로가 끊어질 경우와 마지막 역에서 선로가 끊어질 경우 등 2가지가 있다
Disasters	자연 재해나 각종 사고가 일어날 가능성을 조절한다. 없다/있다 의 2가지가 있다

주화면

해당 년월일과 보유한 자금 총액

현재 시간과 플레이어가 소유한 자금의 총액(빌린 돈을 포함하여)을 보여준다.

일시 정지

게임을 잠시 정지시킨다.

게임을 저장/새로 시작/도스로 나가기

게임을 저장하거나 처음부터 다시 시작하든지 게임을 마치고 도스로 나간다.

정거장을 모두 본다

플레이어 회사가 소유하고 있는 모든 정거장의 목록을 보여준다.

전체 지도

전체 지도를 보여주는 화면으로 각종 생산 시설의 위치, 도로망, 지형 등을 표시한다.

전반적인 재정 상황

해당 1년 동안의 전반적인 재정 상황을 나타내는 16가지의 항목으로 구성되어 있으며 수입은 로 지출은 로 나타난다. 기본적으로 수입이 지출을 초과해야 전체적인 재정상황이 좋은 것이고 이러한 사항들을 염두에 두고 적자가 나지 않도록

Construction	1년 동안 항만이나 역, 정거장, 공항, 차고 등을 건설하고 선로나 도로를 건설하는데 들어간 비용을 나타낸다
New Vehicles	1년 동안 새로운 기차나 차량, 항공기, 선박을 만드는데 소요된 비용을 나타낸다
Train Running Costs	1년 동안 각종 기차의 운행에 소요된 운영비를 나타낸다
Road Veh. Running Costs	1년 동안 각종 자동차의 운행에 소요된 운영비를 나타낸다
Aircraft Running Costs	1년 동안 각종 항공기의 운행에 소요된 운영비를 나타낸다
Ship Running Costs	1년 동안 각종 선박의 운행에 소요된 운영비를 나타낸다
Train Income	1년 동안 각종 기차의 운행으로 생긴 수입을 나타낸다
Road Vehicle Income	1년 동안 각종 자동차의 운행으로 생긴 수입을 나타낸다
Aircraft Income	1년 동안 각종 항공기의 운행으로 생긴 수입을 나타낸다
Ship Income	1년 동안 각종 선박의 운행으로 생긴 수입을 나타낸다
Loan Interest	은행에서 빚진 액수에 해당하는 이자를 매년 은행에 지불해야 한다. 은행빚이 적을수록 이러한 지출이 적은 것은 당연한 일...
Other	기타 소요된 비용을 나타낸다. 지역 사회에 대한 광고비 등이 이에 포함된다.
Bank Balance	총수입에서 총비용을 감한 당해년도 순수입을 의미한다
Loan	은행으로부터 빌린 돈의 총액을 나타낸다
Borrow	은행으로부터 20,000을 더 빌려온다
Repay	은행으로부터 빌린 돈 중에서 20,000을 갚는다



록 신경을 써야 한다. 하지만 초기에는 기본적인 시설을 건설 하는데 돈이 많이 들어가므로 얼마간은 적자를 볼 수밖에 없다. 문제는 얼마나 빨리 그 적자를 메꾸는가이다.

회사에 대한 정보

사장의 얼굴, 이름, 운수 회사의 색깔, 회사 본부 건물 등을 보여준다.

회사의 매출을 보여주는 여러 가지 그래프

각종 그래프를 통해 매출액, 화물 운송량 등을 경쟁 회사와 비교할 수 있다.



재정 상황을 본다

회사의 기차를 보여준다

플레이어의 회사가 소유한 기차와 수입 상황, 전년도 수입, 운행 구간 등을 보여준다.

회사의 자동차를 보여준다

플레이어의 회사가 소유한 자동차와 수입 상황, 전년도 수입, 운행 구간 등을 보여준다.

회사의 선박을 보여준다

당신의 회사가 소유한 선박과 수입 상황, 전년도 수입, 운행 구간 등을 보여준다.

회사의 항공기를 보여준다

플레이어의 회사 소유한 항공기와 수입 상황, 전년도 수입, 운행 구간 등을 보여준다.

철도 공사

기차의 운행에 필요한 역이나 선로, 지형 변경, 터널 공사, 교량 건설, 차고 설치 등의 작업을 행한다. 역은 단선/복선을 선택할 수 있으며 플랫폼의 길이도 설정할 수 있다. 플랫폼이 길면 화물 수송이나 승객 탑승 시간이 빨라진다.

도로 공사

자동차 운행에 필요한 정거장이나 도로, 지형 변경, 터널 공사, 교량 건설, 차고 설치 등의 작업을 행한다.



도로건설 공사

항만 공사

선박 운행에 필요한 부두나 항로 안내 부표, 지형 변경, 독크 설치 등의 작업을 행한다.

비행장 공사

항공기 운행에 필요한 공항이나 지형 변경 등의 작업을 행한다. 공항의 크기는 작은 것과 큰 것이 있으며 제트기를 위해서는 큰 공항을 건설해야 하지만 초기에는 작은 공항밖에 세

울 수 없다. 큰 공항은 제트기가 출현 건설이 가능하

나무심기/표지판 설치

주변 경관을 위해 나무를 심거나 표지판을 설치할 수 있다.

배경 음악 조절

배경 음악을 조절할 수 있으며 분위기가 각기 다른 16가지의 배경 음악이 제공된다.

메시지 조정

가장 최근의 메시지나 중요한 뉴스를 볼 수 있으며 화면에 나타나는 메시지의 양과 종류를 조절할 수 있다.

옵션 사항

게임에 영향을 미치는 옵션 사항을 조정한다. 자세한 내용은 초기의 옵션설정과 같다.

교통 수단

이 게임에서 등장하는 교통 수단은 크게 4가지로 나눌 수

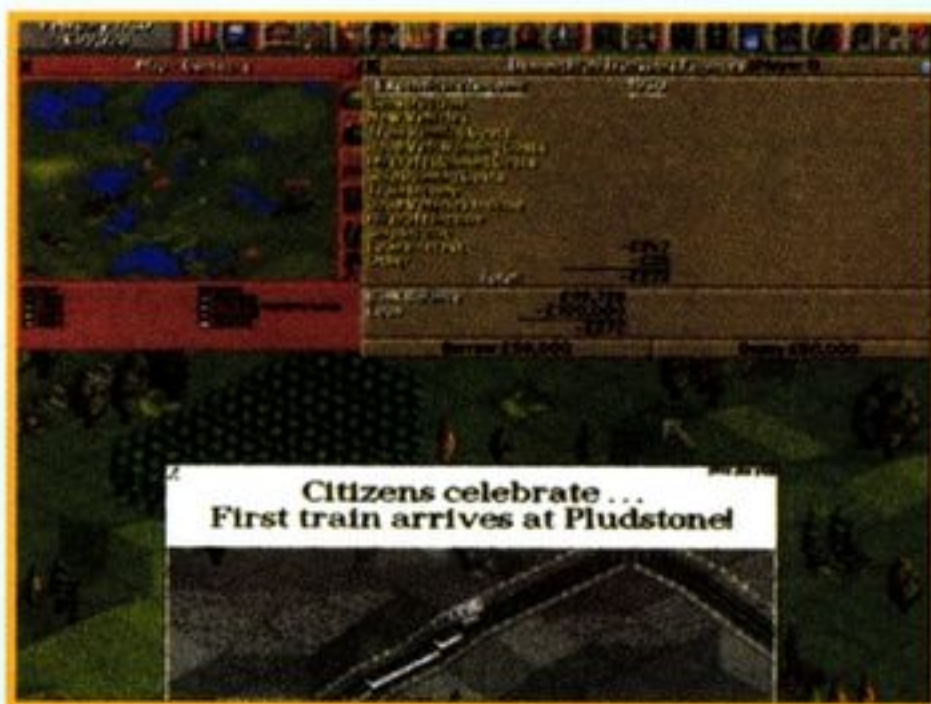
있다. 시간이 지나면 기술의 발전에 의해 새로운 교통 수단이 등장하며 노화된 교통 수단은 팔아치울 수도 있다.

우선 교통 수단 아이콘에 클릭하여 교체하고자 하는 교통 수단을 차고로 들여보낸다. 차고에 들어가면 다시 클릭하여 해당 교통 수단을 마우스로 끌어다가 오른쪽의 휴지통에 넣으면 된다. 그 다음에 New Vehicle에 클릭하여 새로 만들어낼 종류를 결정하고 Build에 클릭하면 새로운 교통수단이 만들어진다.

기차

맨 앞에서 다른 차량을 견인하는 기관차와 객차, 화차로 나누어진다. 객차는 한량당 40명의 승객을 수송할 수 있으며 화물에 따른 다양한 화차가 있다.

기관차는 처음엔 증기 기관차로 시작하지만 시간이 흐름에 따라 디젤 기관차가 나타난다. 기관차를 제조할 때는 견인할 차량의 숫자를 계산한 다음, 그에 맞는 힘을 가진 기관차를 제조한다. 힘이 센 기관차는 가격



기차가 마을에 도착했다



줌 아웃된 주화면



운행중인 버스를 본다



운행중인 비행기

도 비쌀 뿐 아니라, 유지비와 무게도 많이 나간다.

자동차

승객을 실어나르는 버스와 화물차가 있다. 터미널은 버스 터미널과 화물 터미널을 건설할 수 있다.

역시 시간이 지남에 따라 새로운 차량들이 개발된다. 버스는 원거리 수송보다는 큰 마을 안에서의



단거리 수송에 적합하며 주로 같은 마을 내의 공항이나 항만, 역 등의 환송을 위한 정거장을 설치하면 짝짤한 이득을 볼 수 있다.

비행기

다른 교통수단과는 달리 비행기는 고속으로 사람이나 화물을 수송할 수 있으며 그 수입도 매우 높다. 그러나 운행비가 많이 들기 때문에 확실하게 화물이나 승객을 확보하지 못하는 상황이 나 장소에는 절대로 공항을 건설해서는 안된다.

선박

선박은 속도가 매우 느리지만 한꺼번에 많은 화물이나 승객을 실어나를 수 있다. 바다나 호수가 많아 도로나 철도로는 연결이 곤란할 경우에 매우 요긴한 교통 수단이 된다.

하지만 장거리 운항에는 너무 많은 시간이 소요되므로 단거리 화물 수송에 이용하는 편이 효과적이다.

2곳의 항만을 이어주는 선박 항로는 물 위에 몇개의 부표를 띄워서 혼란을 피할 수 있다.

마을

플레이어가 각 마을에서 사업을 벌이려면 나름대로의 특성을 고려해야 한다.

주화면에서 마을 이름에 클릭하면 인구수와 여행객수, 우편물의 양 등을 표시하는 해당 마

에 대한 정보가 나타나고 하단에 다음의 정보가 나타난다. 이는 각 칸을 클릭함으로써 살펴볼 수 있다.

Location	주화면에서 마을 위치를 보여준다
Local Authority	마을 행정 당국이 플레이어의 회사에 대해 취하는 태도를 보여준다. 만약 이것이 안 좋으면 플레이어는 그들 지역에 어떠한 정거장이나 역, 항만, 비행장도 건설할 수 없다
Rename	마을 이름을 바꾼다

생산 시설

생산 시설의 품목들을 잘 파악한 후 제대로 수송하면 많은 이득을 볼 수 있다. 특히 마을과는 달리 이들 생산 시설의 품

목들은 변하지 않고 일정하기 때문에 정기적으로 일정한 수입이 보장된다.

석탄 광산	석탄 생산
유전	원유 생산
철광산	철광석 생산
발전소	석탄을 필요로 한다
정유소	원유를 필요로 하며 상품을 생산한다
제련소	철광석을 필요로 하며 강철을 생산한다
농장	곡식과 가축을 생산한다
공장	강철, 곡식, 가축을 필요로 하며 상품을 생산한다
삼림	나무를 제공한다
목공소	나무를 필요로 하며 상품을 생산한다

기타 요소들

다음은 교통 수단이 실어나르는 주요 대상들이다. 한가지 유의할 것은 상황에 따라 마을마다 실거나 내릴 수 있는 품목들

이 변할 수도 있다는 점이다. 반면에 생산 시설은 망하지 않는 한 품목들이 변하지 않는다.

승객(PASSANGER)	모든 마을에서 승하차시킬 수 있다
우편물(MAIL)	특정 마을에서 실거나 내려놓을 수 있다
귀중품(VALUABLE)	은행이 있는 마을에서만 실거나 내려놓을 수 있다
철광석(IRON ORE)	철광산에서 생산하며 제련소에서 이를 필요로 한다
석탄(COAL)	석탄 광산에서 생산하며 발전소에서 이를 필요로 한다
석유(OIL)	유전에서 생산하며 정유소에서 이를 필요로 한다
강철(STEEL)	제련소에서 생산하며 공장에서 이를 필요로 한다
곡물(GRAIN)	농장에서 생산하며 특정 마을이나 공장에서 이를 필요로 한다
상품(GOODS)	공장이나 목공소 또는 정유소에서 생산하며 특정 마을에서 이를 필요로 한다
가축(LIVESTOCK)	농장에서 생산하며 공장이나 특정 마을에서 이를 필요로 한다

게임을 위한 팁

1. 초보자를 위한 난이도를 설정
2. 가까운 마을을 철도로 연결한다. 특히 인구가 많은 마을

을 연결하면 이용하는 승객의 숫자가 많아서 높은 수입을 올릴 수 있다. 철도를 시작할 때는 반드시 차고를 만드는 것을 명심하자. 기차의 첫출발이나 폐기, 새로운 기차의 제조 등은



역의 상태를 점검한다

경쟁자	없음
마을의 숫자	많이
산업 시설의 숫자	많이
돈	1,000,000
이자율	2%
교통 수단 운행	비용 낮게
고장	전혀 없음
특혜율	4배
지형은	매우 편평하게
호수나 바다의 면적	중간
경제	안정 상태
자연재해	전혀 없음

반드시 차고에서만 이루어지기 때문이다. 이것은 선박이나 자동차의 경우도 마찬가지다.

3. 각 산업 시설의 특성을 잘 파악하여 가까운 거리에 있는 산업 시설을 연결하라. 예를 들어 가까운 거리에 석탄 광산과 발전소가 있다면 주저말고 철도로 연결할 것.

4. 역이나 정거장을 세우기 전에 해당 마을이나 산업 시설에 대한 정보를 확인하는 습관을 기르자. 이는 운행하는 기차의 수(객차나 화차의 수)를 정하는데 도움을 줌으로써 텅텅 빈 채로 운행하는 기차가 없도록 한다.

5. 이 게임은 다른 지역을 살펴볼 때도 계속 시간이 흘러간다. 따라서 다른 지역을 조사하기 전에 게임을 저장하고 조사가 끝난 후에는 다시 저장한 게임을 불러오면 조사중에 잃어버린 시간을 되찾을 수 있다.

6. 초반부에는 철도로 시작하여 꾸준히 자금을 모아야 한다. 나중에 여건이 되면 서로 멀리 떨어진 인구가 많은 마을을 공항으로 연결하는 것도 좋다. 항공기 운임은 매우 비싸기 때문에 플레이어들에겐 잠잠한

수입원이 된다. 하지만 초기의 프로펠러 비행기는 속력이 느리고 공항의 규모도 작기 때문에 별로 좋지 않다. 나중에 제트가 나오면 큰 공항을 세우고 항공 운수에 뛰어들자.

7. 인구수가 많고 발전 가능성이 큰 마을에는 역을 세울 때 선로를 복선으로 하고 일단 공사는 한 선로만 놓자. 나중에 승객이나 화물이 많아지면 그때 선로를 더 놓으면 된다.

8. 두 선로가 교차하거나 합치는 지점에는 반드시 각 방향

으로 신호기를 설치해야 기차의 충돌 사고를 막을 수 있다.

9. 기차의 운행 계획은 해당 기차에 클릭하여 화살표 아이콘을 선택하면 운행 계획표가 나온다. Go to에 클릭하고 연결된 두 역을 차례로 클릭하면 운행 계획표에 두 역이 표시된다. 그 다음 기차 앞의 붉은 깃발에 클릭하면 깃발이 녹색으로 변하면서 기차가 움직인다.

참고: 대부분의 교통수단의 운영 원칙도 기차와 거의 동일하다.

분석을 마치고

이제까지 이 게임에 대한 전반적인 사항들을 살펴보았다. 하지만 간편한 명령 체계에 대비되는 방대한 명령 내용에 대해서는 지면 관계상 모두 다루지 못했다. 하지만 게이머 여러분이 금방 알 수 있으리라 믿고 변명을 대신한다.

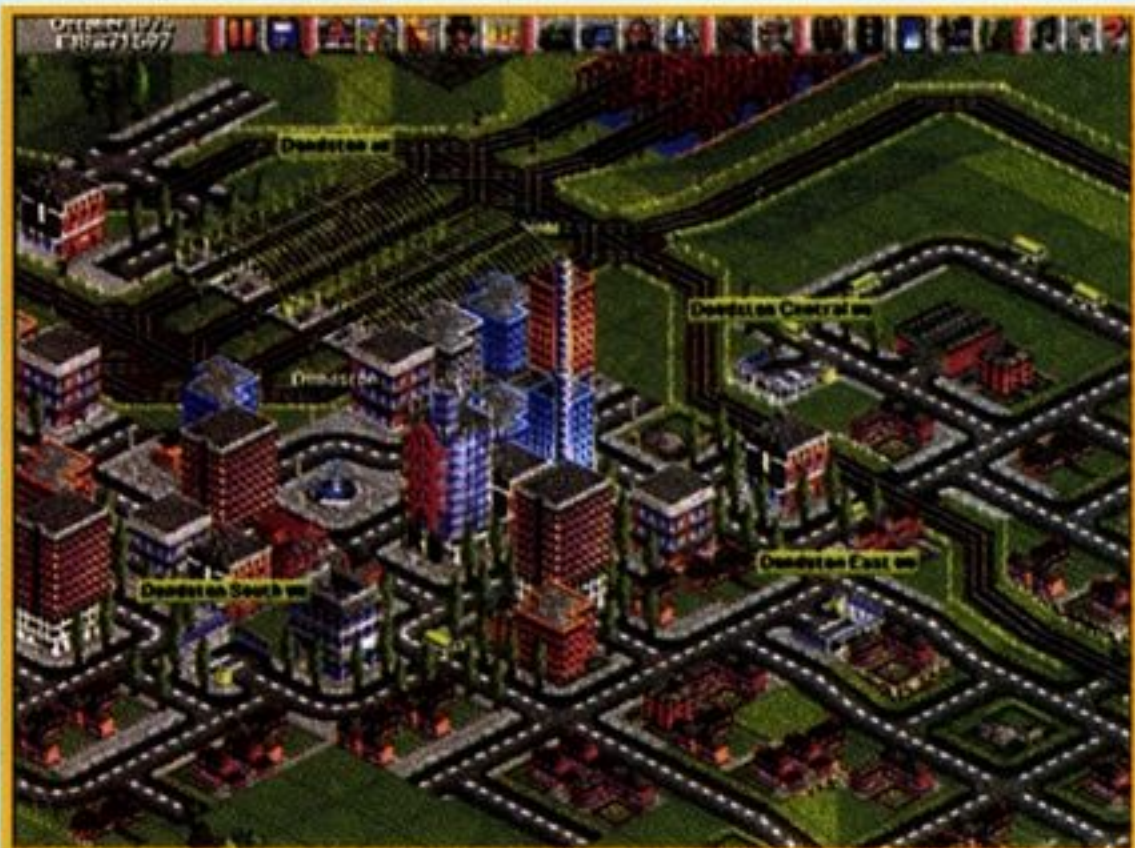
필자는 예전에 심시티에 몰입한 적이 있지만 오랫동안 이 게

임을 접하고 나니 당시의 생각이 불현듯 머리를 스치고 지났다. 적은 용량하면서도 탄탄하게 짜여진 내용들, 간편한 인터페이스 등의 장점은 수년이 지난 오늘에도 그대로 이어졌고 더우기 그래픽과 사운드가 진일보하여 뛰어난 게임으로 평가받기에 손색이 없을 듯하다.

챕프 최종분석

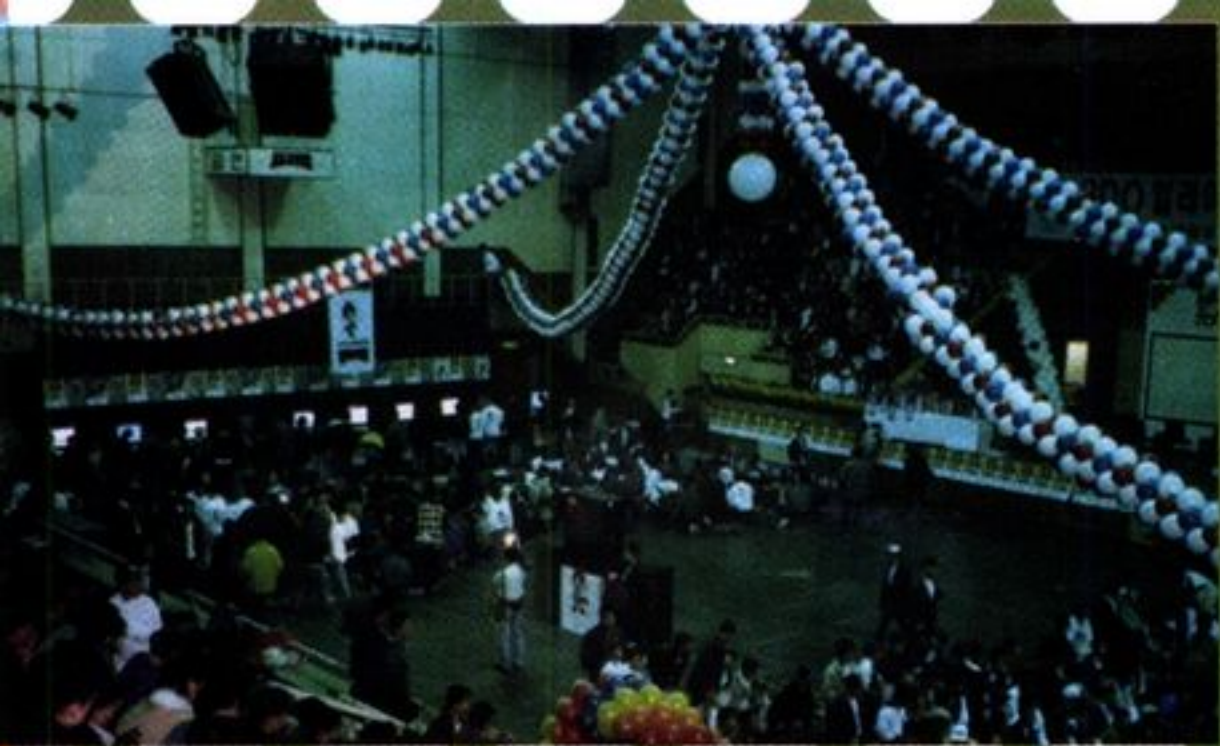
어린 학생들에게는 이 게임이 조금 어려울 듯하다. 주로 고등학생 이상을 대상으로 한 이 게임은 대부분 마우스를 이용해 조작하기 때문에 지루할 수도 있지만 상황 변동이 다양

하게 일어나기 때문에 게임에 계속 몰입할 수 있다. 아마 이 게임을 클리어 하기 위해선 오랫동안 모니터 앞에 있어야 할 게다.



마을 여러곳에 환승 정거장을 설치한다





대회장
안에 가득찬
참가자들.
정말
발디딜
틈도 없다



많은 사람들이
선제이로들



엄청난 인파! 명암이 교차된 분위기 속에 개회식은 진행되고...

월간 게임챔프 주최, LG전자의 후원으로 열린 3DO 얼라이브 대회는 정동 문화체육관 주변에 엄청난 인파가 몰려들어 광화문 사거리까지 줄이 늘어서는 진풍경을 자아냈다. 정말 위치를 모르는 사람이라도 알 수 있을 정도였다.

많은 인원, 시간, 그리고 엄청난 비용을 들인 대회인 만큼 관심을 가진 게이머들이 몰렸지만 대회장에 모두 수용하기에는 역부족이었다. 1,500명 정도를 수용할 수 있

는 대회장에 12,000명이나 몰렸으니... 발걸음을 옮기는 게이머들도 못내 아쉬운 듯 대회장 주변을 떠나지 못했다.

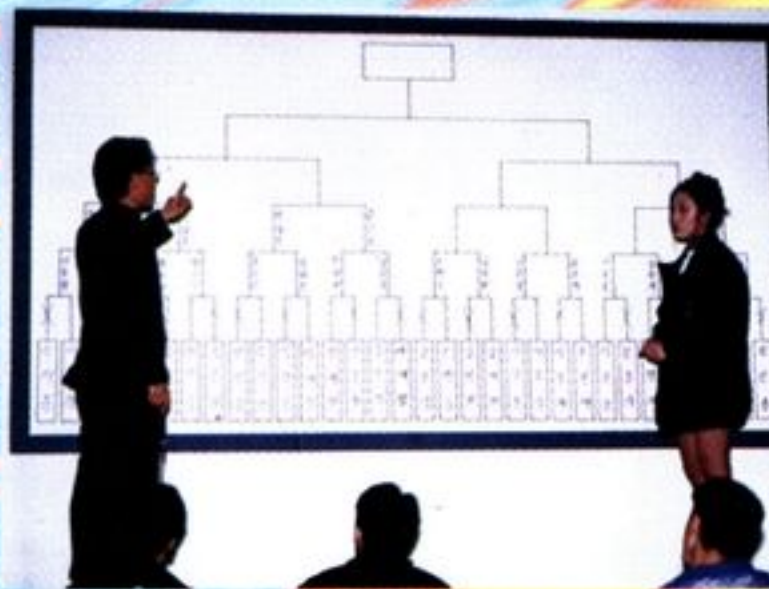
개회사가 시작되고...



뜨거운 열전, 토너먼트 화이터

대회 진행은 토너먼트 방식으로 진행되었다. 시합은 개회식이 끝난 10시경에 시작되었다. 우선 대회의 참가자가 모두 1000명을 넘고 있었기 때문에 3차례에 걸친 1차 예선을 거친 후 휴식과 식사 시간을 마친 다음 2시경부터 운명의 화이터들이 모인 32강전이 시작되었다.

32강전은 예선과 마찬가지로 대회장의 양측에 마련되어 있던 3DO얼라이브 게임기에서 치뤄졌으며 예선전과 달리



16강으로 나뉘어진 대회 순서를 설명하고 있는 진행자

버튼의 배치 선택이 가능하게 되었다.

8강에 들어서면서 그 접전은 엄청난 시선을 끌었고 대회장의 와이드 비전을 통해

게임의 시작을 알리는 화려한 폭죽이 터지자 환호하는 게이머들의 모습에는 흥분된 마음을 짐작할 수 있었다

현장취재

1만 2천의 뜨거운 열기!

3DO 얼라이브 경진대회

지난 2월 19일, MBC 정동 문화 체육관에서 많은 인파속에서 개최된 3DO얼라이브 대회. 국내에서 발매된 최초의 차세대 멀티미디어 게임기, 3DO얼라이브 경진대회는 지금까지 국내에서 개최된 어떤 게임대회보다도 큰 규모와 질서정연한 게임 진행으로 기록되었다. 또한 이 대회를 통해 차세대 머신의 국내 정착과 멀티미디어로서의 얼라이브가 보여줄 수 있는 가능성을 시사했다고 할 수 있다. 한편 LG전자측에서는 유저들만 원한다면 차후에도 이런 대회를 계속 개최할 예정이라고 한다.





대회 진행은 각 장소의 진행위원 누나들이 맡아서 순조롭게 진행되었다



우승은 김진석군이 차지하였다.

결승전의 분위기는 자못 진지하였다 (왼쪽이 김영대군, 오른쪽이 김진석군)



김진석군은 평소에 얼라이브를 가지고 있었으며 CD 소프트웨어 역시 [슈퍼 스트리트 파이터II 터보]를 가지고 있다고 한다. 자신이 우승하리라는 생각은 하지 않았지만 시합 중 진석군의 모습에서는 그러한 느낌을 받았었다. 춘리를 왜 좋아하냐는 질문에 예쁘기 때문이라고 말한 진석군. 역시 여성의 아름다움은 강한 것일까?

이 보기에다 멋있게 슈퍼 콤비네이션 어택으로 승리를 차지하게 되었다.

김진석군은 상품으로 3DO 얼라이브와 종합 CD타이틀을 받았으며 아쉽게 패한 김영대군은 3DO 얼라이브만을 상품으로 받았다.



대회의 주인공들을 위한 푸짐한 상품들

서 모든 관객들이 한마음으로 긴장하며 우승자에게 설새 없는 박수 갈채를 보냈다.

결국 최후의 결승전에서는 춘리를 사용하여 거의 완승으로 올라온 김진석군(고3)과

브랑카를 사용해 결승에 오른 김영대군(중3)이 맞붙게 되었다. 방식은 8강부터 해오던 5판 3선승제였고 서로 1판씩 건네주는 시합이 계속되다가 약간 수세에 몰리던 김진석군



일초도 방심할 수 없었던(?) 이정재 팬 사인회!

토너먼트 대회가 끝난 뒤, 대회장은 다시 한번 술렁이게 되었다. 이유는 텔런트 이정재의 출현이었는데 현재 군복무를 하고 있었기 때문에 짧게 깎은 머리를 감추려고 모자를 쓰고 있었고 비싼(?) 사람이라 사진은 찍을 수 없었다(방위병은 사진도 못 찍나 뭐?). 이정재의 사진이 실리지 못한 것이 못내 아쉽지만

어쩔수 있나!? 사인이나 받았으면 됐지.

많은 게임팬들과 대회 참가자들의 열띤 참여로 3DO얼라이브 대회는 성황리에 막을 내리게 되었다. 다만 아쉬운 점이 있다면 '대회장이 조금만 컸더라면...'하는 것이다.

찾아온 사람들을 모두 수용하기에는 턱없이 작아서 돌아가야만 했던 학생들에게 이 지면을 빌어 사과의 마음을 전합니다. 그리고 이 대회는 이번 한번으로 그치는 것이 아니라 지방의 게이머들을 위해 전국 투어형식으로 개최될 예정이며 상반기에 서울에서 한번 더 개최될 예정입니다.



알립니다! 그림 당첨자에게...

3DO 얼라이브 경진대회때 너무나 많은 입장객으로 인해서 부득이하게 들어오지 못했던 윤재홍군. 그림이 1등으로 뽑히게 되었습

니다. 그러므로 게임챔프로 연락하신 후에 상품을 확인한 후 받아가시기 바랍니다. 그림 정말 잘 그렸더군요.



얼라이브 대회 그림 그리기 1등 당선작



챔프 게시판

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

구재원/ [가려움] 제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼알라딘보이 팩 각 1개

김동진/ [가려움] 강승연/ [가려움]



일산 오아시스국민학교 4학년

2 초음속 퀴즈

문제 SFC용 「프론트미션」에서 남북 아메리카 대륙의 통일국가로 남미국가들이 미국에 합병되면서 탄생한 초강국은 ?

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감 : 1995년 3월 15일
당첨자 발표 : 게임챔프 95년 5월호 챔프 게시판

3 3월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

이봉욱/ [가려움]
복영진/ [가려움]

정답 찬드라 하워드
이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

4 열성 애독자 엽서 당첨자

원종욱/충남 천안시 봉명동 48-43 (삼영 미용실)
이상 1명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

박찬호/ [가려움]
김민철/ [가려움]

최재영/ [가려움]
박현석/ [가려움]
이상 4명에게는 챔프점수 1,000 점을 드립니다.

5 <슈퍼 동키콩 컨트리> 당첨자 명단

1등:1명 새틴 1대
김현주/ [가려움]

2등:2명 슈퍼컴보이 각 1대씩
손창현/ [가려움]
송혁/ [가려움]

3등:9명 「슈퍼 동키콩컨트리」 게임팩 1개씩

김성규/ [가려움] 5
홍순일/ [가려움]
김영현/ [가려움]
신승환/ [가려움]
이성택/ [가려움]

김필승/ [가려움]
김호신/ [가려움]
장영수/ [가려움]
김금현/ [가려움]

입상:23명 「슈퍼 동키콩컨트리」 완벽 단행본1권씩

송상현/ [가려움]
정태욱/ [가려움]
유선미/ [가려움]

이승철/ [가려움]
김형석/ [가려움]
김태진/ [가려움]

오기룡/ [가려움]
이정우/ [가려움]
조성민/ [가려움]

손상우/ [가려움]
김주현/ [가려움]
구교협/ [가려움]
박성호/ [가려움]
문기주/ [가려움]
이재준/ [가려움]

김준호/ [가려움]
백수현/ [가려움]
김형진/ [가려움]

김승현/ [가려움]
이순진/ [가려움]
김한영/ [가려움]

조종훈/ [가려움]
지미정/ [가려움]

입상:10명
게임챔프 원하는 과월호

김경화/ [가려움]
김영호/ [가려움]
한지빈/ [가려움]

김미경/ [가려움]
임승철/ [가려움]

김정훈/ [가려움]
최훈식/ [가려움] 7
고지용/ [가려움]
정현욱/ [가려움]

유광현/ [가려움]

6 「게임 음성 정보 700-7400」개선점

당첨자 발표!

오주연/ [가려움]
성채원/ [가려움] 7
이준수/ [가려움]
주정진/ [가려움]
박홍수/ [가려움]

위 당첨된 분들에게는 IBM-PC 게임 디스켓 각 한개씩을 드리겠습니다.

봄 방학 맞이 왕창선물타기 문제
1등:최신 네오지오 게임팩 1개 + 네오지오가방 + 네오지오 모자

이응준/ [가려움]
2등:최신 네오지오 게임팩 1개 + 슈퍼동키콩 컨트리 단행본 1권
박광현/ [가려움]

3등:최신 네오지오 게임팩 1개 + 게임팩 케이스 2개
권선근/ [가려움]

4등:최신 네오지오 게임팩 1개 + 게임팩 케이스 1개
김도현/ [가려움]

5등~10등:최신 네오지오 게임팩 1개씩
5등:성희경/ [가려움]
6등:김현경/ [가려움]
7등:한정일/ [가려움]

8등:고청수/ [가려움]
9등:박성식/ [가려움]
10등:박동하/ [가려움]

11등 ~ 20등 : 단행본 1권씩(나도 게임을 만들고 싶어, 네모네모로직, 웃는 년텐도 달리는 세기)

11등:김진아/ [가려움]
12등:강 석/ [가려움] 2
13등:임그림/ [가려움]

14등:김윤희/ [가려움]
15등:이상빈/ [가려움]

16등:신현찬/ [가려움]
17등:권성열/ [가려움]
18등:이 찬/ [가려움]
19등:이상욱/ [가려움]

20등 : 없음
21등~50등: 없음
21등부터 50등까지는 더 이상 응모한 분들이 없는 관계로 해당자가 없습니다.

7 천리안 게임챔프 개선점을 성의있게 보내신 분

송인덕/ [가려움]
최상철/ [가려움]
[가려움]

김근태/ [가려움]
김승연/ [가려움]
이국주/ [가려움]
이상 5명에게 IBM PC게임 디스켓을 드리겠습니다.

8 알립니다

3월호 사고(社告)로 나간 ('95년은 네모네모 로직의 해)와 (슈퍼컴보이의 당첨은 바로 당신) 코너의 당첨자는 개별 통지합니다.

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달: 700-7400, 국내최소로 온라인 게임전자집지 시대를 연 천리안 GO CHAMP!

보내는 분

□□□□-□□□□

130원 우표를
붙여주세요

보내는 분 (갖고있는 게임기종) SFC, MD, IBM PC, 새턴, 3DO, PS
네오지오, 패밀리, PC엔진, 기타()

이름: 전화번호:

생년월일: 학교:

성별: 남 여 학년: 게임경력:약 년

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위' 와
'기대소프트순위' 를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	기대소프트순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매월 18일까지 도착하도록 보내주세요, 정확하게 예측하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

접는선

게임챔프 4

받는 사람
서울시 용산구 원호로 1가 116-2 지산빌딩 3층
702-3211/4 FAX 702-3215

140-1111

지금 보유하고 있는 PC기종은?

①486DX이상 ②386DX이상 ③286기종 ④항후 구입예정 ⑤기타 ()

앞으로 PC통신을 위해 모뎀을 언제 구입할 계획입니까?

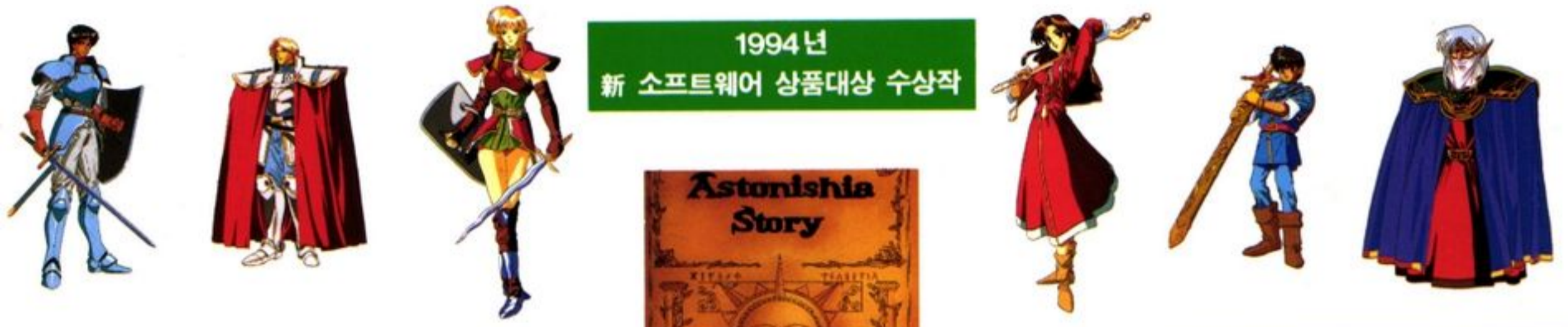
①이미 있다 ②1달 이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

앞으로 CD ROM게임을 즐기위해 언제 CD ROM드라이브를

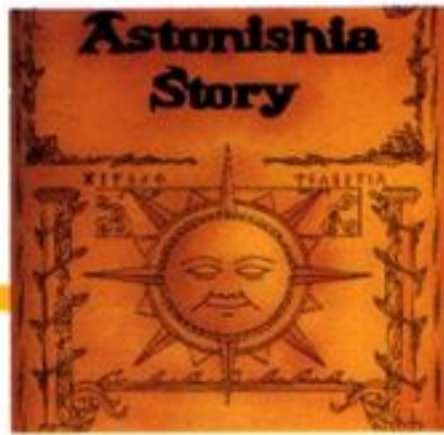
구입할 계획입니까? ①이미 있다 ②1달이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

한국게임 - 게임스쿨이 있습니다.

한국게임의 미래를 제시하며 젊음에 도전하고
꿈을 담은 창작에 혼과 열을 다바치는 젊은이들이 있습니다.
국내 최고임을 자부하며 겸손히 현실을 직면하고 21세기를 준비합니다.



1994년
新 소프트웨어 상품대상 수상작



국내최고의 RPG
어스토니아-스토리



국내 초유의 액션게임
천하무적



국내최초의 코믹스포츠게임
슈퍼액션볼

21세기가 필요한 세계인을 꿈꾸며
게임스쿨의 젊은이들이 꿈을 키워가고 있습니다.

세계가 함께 즐기는 한국게임 창조

소프트 라이

부설 게임제작 교육기관-게임스쿨

☎ 515-1053

3월 8일부로 전화번호가 새롭게 바뀝니다.

매월 새롭게 바뀝니다.
월별기용 공포강타!

UFO의 세계 (귀신 이야기)

서울·경기
700-9595 50원/30초

부산·경남 700-9808

광주·전남 700-4777

대구 700-4444

명탐정 추리특급

보물섬 퀴즈

700-9596

50원/30초



어서오세요!!
수화기를 드는 순간
환상과 공포의 세계로
여행이 시작됩니다.

도전퀴즈 제왕 700-4848 80원/30초

이야기 환타지아 700-4858 80원/30초

환상의 동화여행 700-4868 80원/30초

길보드 TOP 10 700-5554 50원/30초